

100 SNES-SPIELE • ACTION, ADVENTURE UND SIMULATION • SPECIAL 23



SPECIAL 23

1000



Sonderausgabe
Nr.23
1994
öS 80
sfr 9,80
hfl 12,90
lit 11200

DM 9,80

SNES-SPIELE

Das Beste für Euer Super-Nintendo!

Mario & Co:

Eure Lieblinge im Überblick

Kniffe und Starthilfen

Aero the Acrobat



Rasante Stunts

Lawnmower Man



Ein Film zum Mitmachen



8 Seiten Comics für Kenner!

**FLASH
POINT**
*The Genius
in Games*

Die Presse ist begeistert:
 „SUPER“ 80 % Videogames Sonderheft 3
 „SEHR GUT“ 11 Punkte ASM 8/93
 „VIDEOGAMES-CLASSIC“
 und als „ASM-HIT“



Mit deutschem
Bildschirmtext

Ausgezeichnet mit dem
„PLAY TIME STAR“

Die hammerharte 2-Spieler-Action:
 82 % Playtime 1993
 78 % Mega Fun
 2- Total 9/93

Ausgezeichnet mit dem „PLAY TIME STAR“



Heiße Accessoires von



TRIBAL TAP

Der Multi-Spieler-Adapter für Dein Super-Nintendo !!!
 Für 1 – 6 Spieler !!!

HEATSEEKER-JOYPAD

- mit 4-Extra-Turbo-Buttons
- Autofeuer
- Dauerfeuer
- Slow Motion



PATRIOT

- Streetfighter II-Joypad
- alle Special-Moves vorprogrammiert
 - Autofeuer
 - Turbofeuer
 - Slow Motion

Alleinvertrieb für Deutschland



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

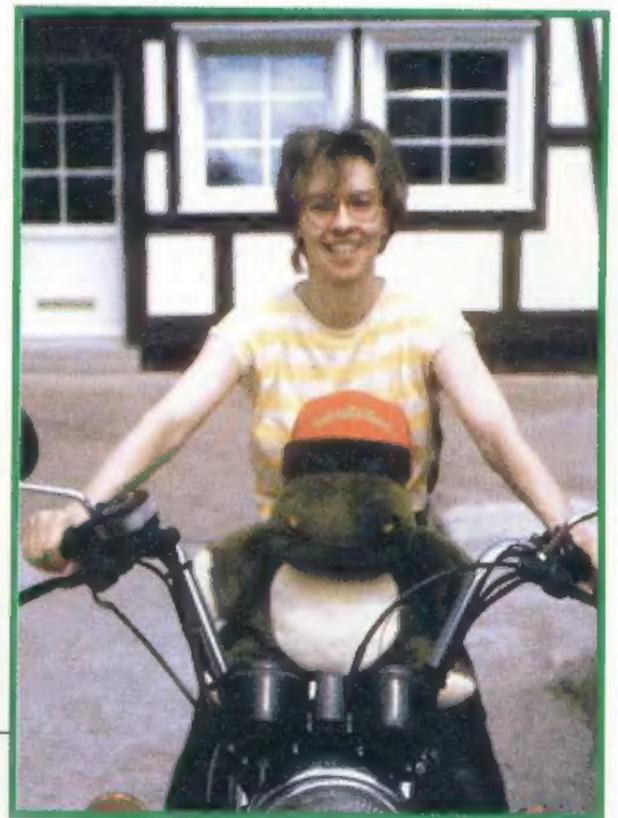
Hauptstraße 80
 23845 Oering

☎ 0 45 35/22 22
 Fax 0 45 35/22 24

Hört...

...Ihr des Nachts die klagenden Laute durchs Haus wehen? Das dumpfe Stöhnen? Das immer schwächer werdende Jammern? Ihr solltet Euch schämen, denn das ist Euer Super NES, das vor Hunger nicht schlafen kann. In seinem Modulschacht herrscht gähnende Leere, und die ausgelutschten, immer wieder neu durchgekauten Games geben auch nichts mehr her. Was für ein Glück für Euch beide, daß Ihr jetzt dieses Heft in Händen haltet: Hier stellen wir Euch eine Riesensammlung von Modulen vor, damit Ihr wieder ein glückliches Leuchten auf Euren SNES-Bildschirm zaubern könnt. Vom Action-Game bis zur Simulation, vom Rollenspiel bis zum Jump'n'Run ist alles vorhanden, was Lust und Laune macht. Das Angebot an Spielen ist mittlerweile gewaltig, und auch für uns war es nicht einfach, eine sinnvolle Auswahl zu treffen. Um wenigstens Euch die Qual der Wahl etwas zu lindern (und Euer SNES vor dem Hungertod zu bewahren), stellen wir Euch in der Hauptsache nur qualitativ herausragende Games vor – von ein paar bemerkenswerten Ausrutschern mal abgesehen, auf die einfach aufmerksam gemacht werden mußte. So, und jetzt mal ran an die Arbeit. Sucht Eurem elektronischen Freund ein schmackhaftes Häppchen aus, aber überfüttert ihn nicht gleich. Ihr wißt doch: Verhungerte muß man langsam wieder aufpäppeln. Ein paar Tips und Tricks haben wir als Nachtisch auch gleich mit dazugepackt. In diesem Sinne wünscht Euch allen einen guten Appetit,

Eure Anja





“Wing Commander Academy”, © Electronic Arts

RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMICS	
Master Blaster	43
von Heiner Stiller	
Ein ganz normaler Tag...	96
von Peter Mrotzek	
ASM-BAZAR	56,57,58,76,77

INHALT

Nintendo-Story	6	Buster Busts Loose	69
SNES-Zubehör	8	Dragon's Lair	70

KLEMPNER MARIO – EIN PHÄNOMEN

Super Mario All Stars	10
Super Mario World	12
Super Mario Kart	13
Mario is Missing	14
Mario Paint	16

ACTION

Super Turrican	18
Clay Fighter	19
Jurassic Park	20
Pocky & Rocky	21
Mystical Ninja	22
Super Castlevania IV	23
Cybernator	24
Alien 3	25
Act Raiser	26
Super Star Wars	27
Lawnmower Man	28
Total Carnage	29
Parodius	30
Super Air Diver	31
Flashback	32
Jim Power	33
Run Saber	34
R-Type III	35
Wing Commander	36
Mech Warrior	37
Axelay	38
Star Wing	39
Pop'n Twin Bee	40
Super Probotector	41
Gods	42

JUMP'N'RUN

Mr. Nutz	48
Daffy Duck	49
Hook	50
Bubsy	51
Chuck Rock	52
Super James Pond	53
Dr. Franken	54
Dracula	55
Prince of Persia	59
Zool	60
Pugsley's Scavenger Hunt	61
Aladdin	62
Cool Spot	63
Dino City	64
The Blues Brothers	65
Dennis the Menace	66
The Magical Quest	67
Asterix – The Great Rescue	68

BEAT'EM UP

Ranma 1/2	72
Street Fighter II	73
World Heroes	74
Batman Returns	75
Hero Turtles in Time	78
Super Double Dragon	79

ROLLENSPIELE

Shadowrun	82
Might & Magic II	83
Final Fantasy – Mystic Quest	84
Final Fantasy II	85
Lufia and the Fortress of Doom	86
Paladin's Quest	87
The 7th Saga	88
Soul Blazer	89
Secret of Mana	90

STRATEGIE/SIMULATION

Pilotwings	98
King Arthur's World	99
Rock'n'Roll Racing	100
International Tennis Tour	102
Championship Pool	103
Super Wrestle Mania	104
F-Zero	105
Sim City	106
Utopia	108
Uncharted Waters	109
F-15 Strike Eagle	110
NBA Jam	111
Val d'Isère	112
Shanghai II	113
NHL Hockey	114
The Lost Vikings	115
Monopoly	116
Top Gear II	117
Best of the Best	118
FIFA Soccer	119
Troddlers	120

GESCHICKLICHKEIT

Goof Troop	122
Super Bomberman	123
Young Merlin	124
Incredible Crash Dummies	125
Zombies	126
Spindizzy Worlds	127
Aero the Acro Bat	128
Super Putty	129

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)

Peter Schmitz (sz)

CHEF VOM DIENST

Stefan Martin Asef (sma)

REDAKTION

Antje Hink, Thomas Morgen

COVER

Wing Commander Academy, © Electronic Arts

COMIC

Peter Mrotzek, Heiner Stiller

ANZEIGENADMINISTRATION

Anja Seiler,
Tel.: (0 56 51) 979-615

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG

Anja Seiler
Tel.: (0 56 51) 979-615
Gerlinde Rachow (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 979-614
Fax: (0 56 51) 979-644

REPRÄSENTANT IM AUSLAND

GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP)

Dirk Anhof, Silvia Führer,
Regina Sieberheyn, Lars Völke

REPRODUKTION

Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung
mbH, 34123 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 34121 Kassel

VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wies-
baden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland
DM 35,-, Ausland DM 42,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf
schriftlich gekündigt wurde.

ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach
Tel.: (0 56 51) 979-619

BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur
mit Eurocheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:
Hesserring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlages. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann
keine Haftung übernommen werden.

Gab es eigentlich mal eine Zeit vor Nintendo? Vermutlich schon, aber da muß man eine ganze Weile zurückgehen – über 100 Jahre, um genau zu sein.

Bereits 1889 mischte ein Urgroßvater des heutigen Nintendo-Chefs Yamauchi kräftig im Unterhaltungsbereich mit: Er stellte Spielkarten her.

Nintendo macht Geschichte

Bis zu den Konsolenspielen, wie Ihr sie heute kennt, liebt und kauft, war es ein langer Weg. Nach ein paar Ausflügen ins Spielzeuglager stieg Nintendo 1979 voll ins Videospiegelgeschäft ein (z.B. LCD-Handhelds).

Dann eine Katastrophe: 1983 erlitt die Welt der Videospiele nach dem ersten Boom einen unglaublichen Einbruch. Zu viele zu schlechte Games waren auf den Markt gekommen, niemand mochte mehr Geld für Bildschirmvergnügen ausgeben. Fast alle Videospiegelhersteller machten einen Rückzieher (Atari etc.). Aber Nintendo gab nicht auf. Dort wollte man es nun wirklich wissen und setzte auf das Famicom (den "Familien-Computer"), das 1983 zuerst in Japan und 1985 dann unter dem Namen NES in Amerika eingeführt wurde.

Leute, die gerne spielen, liebten das neue System. Leute, die dafür entwickelten, weniger, denn Nintendo sicherte sich durch beinharte Lizenzverträge an jedem verkauften Modul einen dicken Anteil. Zudem mußten alle Spiele durch eine sogenannte Nintendo-Qualitäts-Kontrolle, damit

sich das Drama der Spielmüll-Schwemme nicht wiederholen konnte. Schlecht bewertete Games wurden einfach nicht akzeptiert was manchen Lizenznehmer auf die Palme trieb. (Wenn man sich allerdings die heutigen Spiele ansieht, dann fragt man sich bei einigen doch, ob die jemals ein Prüfer zu Gesicht bekommen hat.)

Zeitsprung. Exakt hundert Jahre nach Firmengründung erblickt der Game Boy das Licht der Spielewelt, wird ein Hit in Übersee und darf 1990 zusammen mit dem NES seinen Siegeszug auch in Europa antreten.

Inzwischen war die Konkurrenz jedoch nicht untätig. Das Mega Drive von Nintendos größtem Konkurrenten Sega läuft dem japanischen Spielegiganten in Amerika schwer den Rang ab. Um den technologischen Anschluß nicht zu verlieren, wird in kürzester Zeit die neue 16-Bit-Konsole auf den Markt geworfen: 1991 ist die Geburtsstunde des Super NES. In Anbetracht der kurzen Zeit, die zur Fertigstellung der Konsole zur Verfügung steht, muß allerdings auf Abwärtskompatibilität zum kleinen Bruder NES verzichtet werden. Das scheint die deutschen Käufer jedoch nicht weiter zu stören, denn als 1992 auch die europäische Version auf den Markt kommt (zum Glück im runden Japan-Look und nicht das kantige Teil,

das in Amerika verkauft wird), geht nicht weniger als eine halbe Million davon über die Ladentische.

Inzwischen hat sich das SNES bestens etabliert und wartet auch mit einem umfangreichen Spielangebot auf. Was die Qualität der Games anbelangt, ist hier von Top bis Superflop alles vorhanden (soviel zu der vielgerühmten Quality Control).

Auf den SNES-Lorbeeren will sich Nintendo allerdings nicht ausruhen, der Sega-Schock sitzt wohl noch zu tief. So warten SNES-Games bereits mit etlichen technischen Neuerungen auf. Hardwaremäßig ist ein spezieller Chip für den Mode 7 verantwortlich, der freie Bewegung der Grafik sowie beliebige Größenänderungen der Sprites möglich macht. 1992 erschien mit "Starfox" (hier "Starwing") das erste Modul, das einen eigenen Spezialprozessor mitbrachte: Der "FX-Chip" bringt schnelle Polygon-Grafiken auf den Schirm.

Obwohl damit für die kommende Zeit bereits eine Menge Spielspaß vorprogrammiert ist, reicht das den Jungs aus Japan immer noch nicht. Echt gespannt dürfen wir deshalb auf das sein, was in der Nintendo-Hexenküche gerade schwer am Brodeln ist: Bis 1995 soll ein völlig neuartiges 64-Bit-System (Code-Name: Project Reality) die Spielewelt revolutionieren. Die Maschine wird in Zusammenarbeit mit SCI entwickelt, mit deren Grafikcomputern zum Beispiel die Spezialeffekte für "Terminator 2" realisiert wurden.

Nintendo hat's schon einmal geschafft, den Videomarkt auf den Kopf zu stellen – warum sollte das nicht noch mal klappen? □

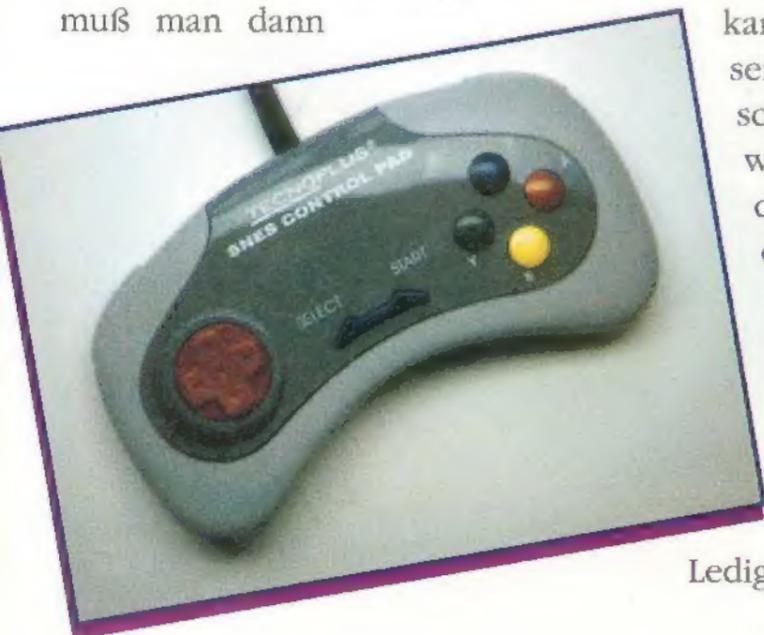
Jetzt fängt der Spaß erst an

Wer glaubt, daß mit der Anschaffung der Konsole und einigen Spielen das Geldausgeben schon überstanden sei, der irrt sich – und zwar kräftig! Es gibt noch so einiges an Zubehör, in das der begeisterte Videospüler seine mühsam verdiente Kohle stecken kann. Manches mag zwar Luxus sein, o.k., aber Sinnvolles, was man unbedingt haben sollte, gibt es auch.

Pad oder Stick?

Natürlich sollte man sich auf alle Fälle ein zweites Joypad und/oder einen Joystick zulegen – nicht nur angesichts der Tatsache, daß das Original-Pad irgendwann mal den Geist aufgeben wird! Schließlich schaut auch unter Garantie von Zeit zu Zeit mal ein Kumpel vorbei, um im gemischten Doppel eine Runde Streetfighter oder Rock'n' Roll Racing zu spielen. Manche Spiele lassen sich mit einem stabilen Stick ganz einfach auch besser steuern.

Das Angebot auf diesem Sektor ist groß, allerdings sind auch die Ansprüche der verschiedenen Spieler sehr unterschiedlich. Gut, das Pad von Nintendo selbst ist gar nicht mal so übel. Manchmal ist jedoch automatisches Dauerfeuer gefragt, und da muß man dann



“Jetzt fängt der Spaß erst an” oder “die lieben Nebenkosten”: Über die Freuden des Zubehörs ist ein bißchen was zu sagen.

eben doch auf andere Hersteller zurückgreifen.

Eine interessante Alternative sind programmierbare oder vorprogrammierte Pads: Bei ihnen sind zusätzliche Feuerknöpfe vorhanden, die entweder mit bestimmten Knopffolgen (z.B. den “Special Moves” von Streetfighter) belegt sind oder vom Spieler frei belegt werden können. Die freie Programmierung

kann bei manchen Games praktisch sein, eine feste Belegung ist Geschmackssache: Entweder will man wirklich Streetfighter-Experte werden, dann übt man die Specials eben bis zum Umfallen, oder man spart sich das Geld für Pad und Modul.

Für Feinde von Kabelsalat gibt es sogar noch drahtlose Pads, die die Kontrollsignale per Infrarot an das SNES übertragen. Lediglich das Designer-Pad im Teak-

Outfit gibt es unseres Wissens nach noch nicht. Vielleicht sollte Nintendo mal mit Maestro Colani reden (vielleicht auch lieber nicht!).

Die Qual der Wahl

Bei soviel Auswahl sollte man sich, bevor man nun irgendeinem grinssenden Händler 80 Steine in den Rachen stopft, erst mal darüber klar werden, was man wirklich will und welche Features man dafür braucht.

Auch sollte man, sofern sich die Möglichkeit ergibt, das Traumteil vor dem Kauf ausprobieren. So manches selbsternannte Super-Joypad erweist sich schon beim ersten Druck als absoluter Schwabbelschrott.



Neben den Pads und Sticks gibt es zwei weitere Steuergeräte: Einmal das SuperScope, eine geschmackvoll designte Plastikpanzerfaust, mit der man stilecht auf den Bildschirm “feuern” kann (wird in Deutschland nicht offiziell vertrieben). Das Geld für diesen Schnickschnack sollte man sich allerdings sparen – es ist in einer SNES-Maus wesentlich besser angelegt. Die funktioniert nicht nur in Zusammenarbeit mit Mario Paint,



sie wird auch von vielen neueren Spielen unterstützt und bringt dort erheblich verbesserte Steuermöglichkeiten.

Mogeln mit Macht

Man kann sich darüber streiten, ob die sogenannten Mogelmodule nun Spielverderber, ein notwendiges Mittel zum Kampf



gegen unfaire Spieledesigner oder ganz einfach nur praktisch sind. Irgendwie stimmt alles. Die Fähigkeiten der Dinger sind jedenfalls enorm: Sie sorgen dafür, daß an bestimmten Speicherstellen der Konsole immer ein konstanter Wert steht und gaukeln dem Spiel damit beispielsweise vor, daß der Gegner zwar getroffen, der

Spieler aber immer noch seine drei Anfangsleben hat. Oder sie sorgen dafür, daß ein Timer niemals die Null erreicht bzw. daß stets volle Energie verfügbar ist. Und dann lassen sich damit auch noch nette Spielereien anstellen, wie etwa einen Mario im dezenten bonbonrosa Latzhöschen durch die Gegend hüpfen zu lassen. Aber das ist nicht unbedingt der

einzigste Daseinszweck...

Zwei Produkte haben sich bislang auf dem Markt durchsetzen können, nämlich das Game Genie und das Action Replay. Beide verfügen über das gleiche Funktionsprinzip und einen Suchmodus für neue Codes, allerdings ist das Action Replay wesentlich weiter verbreitet. Letzteres ist inzwischen auch in einer neuen Version erschienen, die statt der bislang üblichen vier mehr als 50 Codes für ein Spiel zuläßt.

Born in the USA

Das Action Replay erlaubt nicht nur das Schummeln. Es ist ja ein Adapter – einfache Adapter ohne zusätzliche Features sind ebenfalls auf dem Markt – und ermöglicht so auch die Verwendung amerikanischer Module auf einem deutschen Gerät. Allerdings gibt es Grenzen, denn neuerdings gehen die Spieleproduzenten dazu über, durch zusätzliche Vorkehrungen diesen Mißbrauch zu verhindern. Eigentlich schade, denn manches Game kommt nie oder erst mit großer Verspätung auf den deutschen Markt.

Dann helfen nur noch ein NTSC/PAL-Konverter (wird zusammen mit einem amerikanischen SNES oder japanischen Super Famicom an den Fernseher angeschlossen) oder ein

echt schweres Geschütz, nämlich der Umbau des SNES zum Multi-Norm-Gerät.

Wurde der Eingriff durchgeführt (möglichst von einem Spezialisten!), dann genügt das Umlegen eines kleinen Schalters, um wirklich alle Games zum Laufen zu bringen.

Aber die Sache hat einen kleinen Nachteil, denn mit der Schalterbetätigung verändert sich auch das Bildsignal. Nur neuere Fernseher sollten damit keine Probleme



haben, denn meist genügt dann ein kleines Nachregeln. Und wer das SNES an einem Computermonitor betreibt (etwa von Philips oder Commodore), hat in dieser Hinsicht ohnehin kaum Probleme.

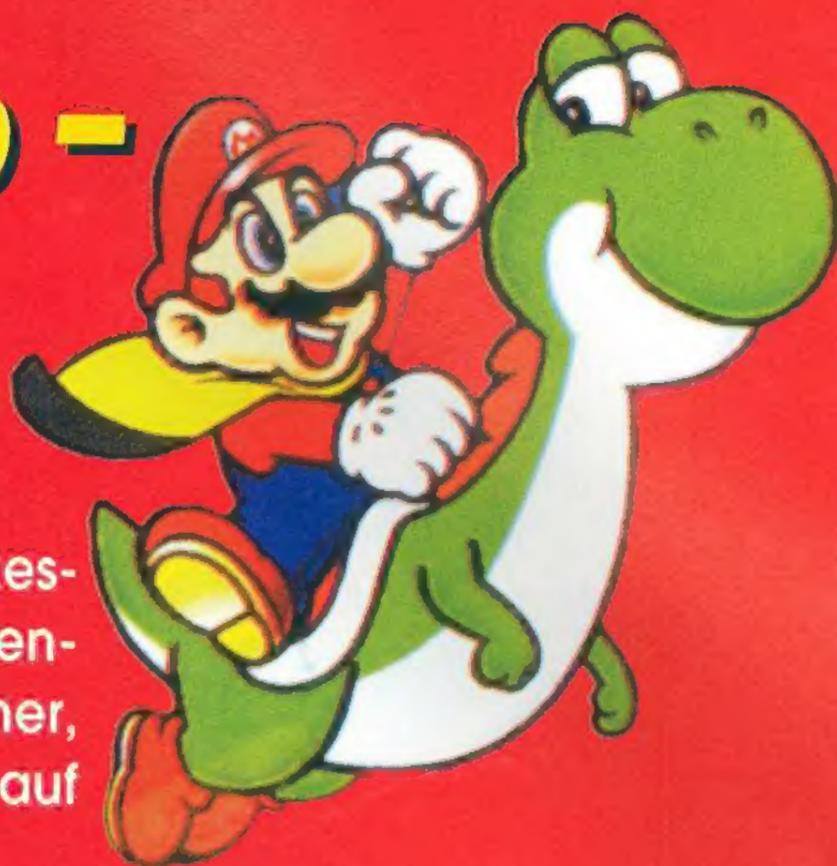
Auswahl an Zubehör gibt es also reichlich, und das in allen Preisklassen. Über Sinn oder Unsinn eines Teils könnt aber letztendlich nur Ihr selbst entscheiden. Nur Ihr wißt, was Ihr für Eure Games und Euren Spielstil braucht (und was Euer Geldbeutel noch verkraften kann). □



Klempner Mario - ein Phänomen



Schwarzer Schnäuzer, rote Hose, kesse Mütze - das ist Nintendos Markenzeichen Mario. Von Beruf Klempner, steht er mit beiden Beinen fest auf dem Boden der Spielewelt.



Marios Herkunft und sein wahres Alter sind ein Geheimnis, über das allenfalls spekuliert werden kann. Nur eines ist absolut sicher: Als Figur in Videospielen trat er schon ziemlich früh auf, etwa in dem affigen Telespiel-Klassiker Donkey Kong. Der Einfachheit halber nehmen wir als sein Geburtsdatum mal ganz einfach 1985 an, denn damals erschienen die Super Mario Brothers zum ersten Mal für das zu diesem Zeitpunkt hochaktuelle NES.

Ein Klassiker war geboren, von dem sich auch viele spätere Vertreter des Jump'n'Run-Genres inspirieren ließen. Der Erfolg ließ neben vielen Clones auch bald offizielle Nachfolger auf den Plan treten. Schnell hatte Mario absoluten Kultstatus inne und wurde zum Firmenmaskottchen von Nintendo.

Die Zeiten und Möglichkeiten der Spielekonsolen änderten sich, aber Mario blieb Mario. Dem neugeborenen SNES gab Nintendo ein neues Mario-Abenteuer mit auf den Weg, nämlich Super Mario World. Die bis dahin erschienenen Klassiker blieben vorerst dem kleinen Konsolen-Bru-



der NES vorenthalten - bis zum denkwürdigen Jahr 1993, denn da entschloß sich Nintendo, auch die SNES-Gemeinde am frühen Mario-Feeling teilhaben zu lassen.

Die bislang erschienenen NES-Games wurden den optischen und akustischen Fähigkeiten angepaßt, in ein handliches Modul gepreßt und den Mario-Fans zum Spielen freigegeben.



Besser als die Originale?

Nur ein geschickter Zug, um aus alten Games nochmals gehörig Profit zu schlagen? Nicht unbedingt, denn die sogenannten ollen Kammellen haben auch heute noch ihren Reiz. Und ein fairer Deal ist es allemal, schließlich gibt es vier an sich völlig unterschiedliche Spiele zum Preis von einem.

Auch das kleinste Nintendo-Gerät, der Game Boy, kam inzwischen zu Mario-Ehren. In 'Mario Land 2 - Sechs goldene Münzen' z.B. zeigt Mario, daß er auch auf dem Minigerät nicht zu schlagen ist.

Vorschußlorbeeren

Nicht verschwiegen werden soll hier Marios erster und einziger Ausflug in eine klempnerfremde Umgebung, der mit gewaltigem Werberummel bombastisch vorbereitet wurde.

1993 versuchte er sich in Gestalt von Bob Hoskins mit mäßigem Erfolg auf der Kinoleinwand, wozu als einziger Kommentar zu sagen wäre:

Klempner, bleib bei Deinen Rohren.

Mehr Erfolg hatte Mario bei diversen Lernspielen auf verschiedenen Systemen zu verzeichnen. Ob Malen, Tippen oder Reisen mit Mario: Immer war viel Spaß angesagt. Und hier kam dann auch endlich einmal Marios ständig präsenter, aber meistens völlig unterforderter Bruder zum Zuge. In dem Erdkunde-Lernspiel 'Mario is Missing' ist Luigi heldenmäßig unterwegs, um Mario aus einer mißlichen Lage zu befreien.

Eines zeigt sich bei all den vielen Mario-Spielen auf jeden Fall sehr deutlich: Klempner sind freundliche, flexible und sehr brauchbare Leute. Auch im Computer.

Superstars werden nicht geboren, und zum Superstar wird man auch nicht von heute auf morgen. Sogar bei so einem cleveren Bürschchen wie dem Klempner Mario hat es einige Zeit gedauert. Aber er hat es geschafft, und zwar bravourös, wenn man sich diesen Titel genauer ansieht.

Super



Mario und sein meistens bescheiden im Hintergrund agierender Bruder Luigi treiben sich nun schon etliche Jahre nicht nur in der Kanalisation von Brooklyn, sondern auch auf diversen Computer- und Konsolenspielchen herum. Das allerdings merkt man ihnen in keiner Weise an, wenn man sich 'Super Mario All Stars' in das Super NES lädt. Es entpuppt sich als eine Spielesammlung, auf der alle vier Mario-Games zusammengefaßt wurden. Eine Besonderheit gleich vorneweg: Obwohl das Original-Gameplay erhalten blieb, wurde die Grafik komplett den Fähigkeiten der neuen starken 16-Bit-Konsole angepaßt.

Super Mario Brothers 1

Mit Super Mario Brothers fing 1985 alles an: Der fiese Koopa überfällt eines Tages ein friedliches Königreich, entführt dessen Prinzessin und verwandelt die Bewohner in diverse leb-

lose Gegenstände und Monster. Nur ein echter Held kann hier Abhilfe schaffen – ein Held wie Klempner Mario. Es ist ein harter Weg bis zur Rettung der Prinzessin, denn Koopa hat jede Menge Fallen aufgestellt, die unserem Helden das Leben schwermachen sollen: Tiefe Abgründe, die nur durch geschicktes Springen bewältigt werden können, fiese Monster, die sich nur durch das Lebendgewicht eines Klempners beeindrucken lassen, sowie eine Menge anderer Gemeinheiten säumen Marios Weg.

Doch zum Glück ist Mario bei seiner Rettungsaktion nicht ganz hilflos: Zum einen unterstützt ihn natürlich ein geschickter Spieler am anderen Ende des Joypad-Kabels, andererseits gibt es in dem verwunschenen Königreich auch jede Menge praktischer Gegenstände zu entdecken – zum Beispiel Superpilze, die dem Klempner zusätzliche Lebensenergie verleihen, Feuerblumen, mit denen er seine Gegner schon auf Distanz ausschalten kann, oder Ster-

ne, die ihn für kurze Zeit unbesiegbarmachen. Allerdings liegt das Zeug nicht einfach so in der Gegend herum, sondern muß erst sichtbar gemacht werden, zum Beispiel durch das Anspringen verschiedener Steinblöcke. Und so haben der Klempner und sein Steuermann wahrhaft alle Hände voll zu tun, um schließlich doch zum Ziel zu kommen.

The Lost Levels

Bereits ein Jahr nach dem Release des ersten Games plauderte Nintendo quasi aus dem Nähkästchen und entließ ein Game auf den Markt, das außerhalb von Japan bis heute in den Schubladen schlummert: Die Verlorenen Level waren wiederentdeckt worden, allerdings – wie gesagt – nicht offiziell für den europäischen Markt. Eigentlich schade und für Mario-Experten besonders traurig, denn die Lost Levels sind wirklich beinhardt Besonderheiten! Um so erfreulicher, daß diese Abenteuer jetzt auf der Mario-Spiele-



Mario All Stars



Sammlung mit enthalten sind. In Sachen Spielprinzip unterscheiden sie sich eigentlich nicht vom ersten Teil der Mario-Saga, allerdings wird alles in extrem verschärfter Form präsentiert. Das Leveldesign ist dermaßen hart und knifflig, daß man seinerzeit darauf verzichtete, diese Teile in die Erstausgabe zu packen. Der hohe Schwierigkeitsgrad führt auch heute noch dazu, daß so mancher kompetente Mario-Freak sich insgeheim mit Hara-kiri-Gedanken durchs Leben schleppt. Das Spielerleben ist eben hart – vor allem in diesem Fall, wo angeblich nicht einmal die Programmierer so genau wissen, wie viele Levels denn nun eigentlich wirklich verlorengegangen waren...

Super Mario Brothers 2

Der offizielle zweite Teil des Mario-Epos fiel etwas aus der Reihe: Mit einem optimistischen "Mario? Kann doch gar nicht so schwer sein!" auf den Lippen holten und holen sich bis heute die Mario-Jünger so manche

Jump'n'Run-Geschicklichkeit wird hier an manchen Stellen auch das Hirn der Spieler durch kleine Puzzles etwas gefordert – vielleicht ein Grund dafür, daß das Game sich damals nicht so recht durchsetzen konnte. Wer aber vorurteilslos alles vergißt, was er bislang in Sachen Mario gesehen hat, der findet hier ein zwar gewöhnungsbedürftiges, aber auch gehaltvolles Game.

Super Mario Brothers 3

Mit dem dritten Teil der Reihe ist die Klempner-Welt auf alle Fälle wieder in Ordnung. Mario glänzt in alter Frische, aber mit vielen neuen Fähigkeiten und Features. Dazu gibt's ein abwechs-

blutige Nase, bis sie endlich kapiert, daß man hier Gegner nicht durch einfaches Draufhüpfen plattmacht, sondern das Ziel durch geschicktes Bewerfen mit diversen Gartenprodukten erreicht.

Neben der bislang gewohnten

lungsreiches Gameplay: Neben den Jump'n'Run-Teilen warten diverse Geschicklichkeits- und Bonuseinlagen, darüber hinaus eine Unmenge an Levels und Überraschungen, die Mario-Fans einfach glücklich machen müssen.

Und glücklich dürfte auch jeder andere SNES-Besitzer sein, der sich die "All Stars" zulegt! Vier Klassiker in einem Modul, da sollte man einfach nicht dran vorbeigehen, das sollte in keiner Sammlung fehlen – es sei denn, man ist absoluter Mario-Hasser und flirtet lieber mit einem seltsamen blauen Igel. Aber das ist wieder eine völlig andere Geschichte.



Super Mario World

Muß dieses Game eigentlich noch einmal separat vorgestellt werden? Normalerweise ist es doch bereits im Besitz von so ziemlich jedem Besitzer eines SNES.

Feuer, kann fliegen oder hat sonst noch einige tolle Sachen drauf.

Hart, aber fair!

Der Weg zu Bowser ist hart, fair und abwechslungsreich. In einigen Levels gibt es alternative Ausgänge, die oftmals eine Abkürzung bedeuten, manchmal aber auch in neue, unbekannte Dimensionen führen, z.B. in eine Bonuswelt, die zwar

Sicherlich hat fast jeder SNES-Besitzer dieses Spiel, aber eben nur fast jeder, denn es gehört leider nicht in allen Fällen zur Grundausstattung des SNES: Wer stolz darauf war, sein Super NES damals für etwas weniger Geld, dafür aber auch ohne ein zugehöriges Modul zu kaufen, der schaut heute vielleicht ein wenig in die Röhre. Immerhin war Super Mario World der erste offizielle Auftritt von Mario auf dem SNES, auch besitzt das Game als Krönung des Jump'n'Run-Genres inzwischen längst Kultstatus.

Jump'n'Run-Klassiker

Schon der Weg zu diesen Schlössern ist – wie gesagt – kein Zuckerschlecken. Hier gibt es alles, was das Herz eines Jump'n'Runners erfreut: tiefe Abgründe, gemeine Gegner, unberechenbare Plattformen und jede Menge versteckte Bonusräume. Mario hat natürlich seine üblichen Tricks drauf, allerdings sind Super- und Feuer-Mario nur ein Aspekt der Geschichte. Neben den aus dem dritten Teil der Saga bekannten Flugcapes kann sich Mario an manchen Stellen auch eine besondere Art von Blähung einhandeln, die ihn zu einem Ballon macht



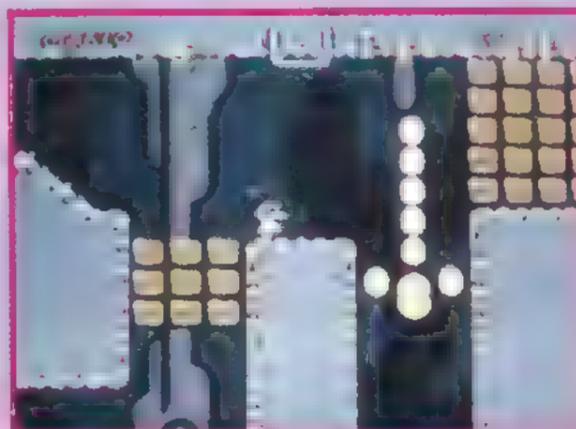
nur schwer zugänglich ist, aber auch ein völlig neues Mario-Feeling bietet.

Und dann ist da auch noch Yoshi, jener sympathische Dinosaurier, der Mario an vielen Stellen hilfreich zur Seite steht. Als Reit- und Sprungtier ist er zwar schon eine große Hilfe, aber das nette Tierchen hat noch mehr drauf: Nicht nur, daß er Mario vor der Kollision mit Gegnern schützt und die Fieslinge notfalls einfach verschlucken kann, es bringt auch manches Mal Vorteile, wenn Yoshi einen Schildkröten-Panzer verschluckt, denn dann spuckt er anschließend entweder

Tolle Grafiken, ein Mario-typischer Soundtrack und ein abwechslungsreiches Gameplay – da kommt wirklich Freude auf. Dieses Modul hat das Zeug dazu, auch überzeugte Jump'n'Run-Gegner zu bekehren. □



Die Story ist natürlich Mario-typisch: Der böse Bowser macht sich mal wieder unbeliebt, entführt den königlichen Nachwuchs Daisy und muß zur Rechenschaft gezogen werden. Marios Weg zur Rettung der Prinzessin ist lang, hart und steinig, denn satte 96 Levels sind zu überwinden, bis er Bowser endgültig die Leviten lesen kann. Und nicht genug, daß die einzelnen Levels an sich schon recht haarig sind, nein, Bowser hat auch noch an strategisch wichtigen Stellen seinen eigenen hinterhältigen Nachwuchs postiert: Am Ende von jeder der acht Welten steht ein Schloß, in dem es nicht nur von Fallen wimmelt, sondern das auch Heimstatt jener Mini-Bowsers ist, die unserem Klempner das Leben gehörig schwer machen.



Tip:

Normalerweise läßt sich das Game nur an bestimmten Stellen speichern, etwa am Ende eines Schlosses oder in den Geisterhäusern. Daher ist es sehr lästig, wenn man endlich ein oder zwei Levels geschafft hat, aber trotzdem keine Speichermöglichkeit in Sicht ist. Mit einem kleinen Trick – es aber doch: Ein bereits durchspieltes Level kann man immer wieder neu spielen, indem man Mario auf der Übersichtskarte auf das gewünschte Level stellt und es normal startet. Nimmt man dafür beispielsweise das recht einfache Donut-Geisterhaus, ist ein Abspeichern jederzeit einfach möglich.

Mario, Mario, und kein Ende. Nachdem unser Lieblingsklempner bereits erfolgreich seine Hüpf- und Springtalente unter Beweis gestellt hat, darf er sich nun auch als Raser bewähren...

Mario als Verkehrsrowdy? Das ist nun wirklich mal etwas völlig anderes! Mario und seine sieben besten Freunde und Feinde treten gegeneinander an, um in einem Go-Kart-Rennen festzustellen, wer von ihnen nun der beste Fahrer ist. Mario und Luigi werden natürlich als die Favoriten gehandelt, aber auch die Konkurrenz macht sich einige Hoffnung: Tritt doch Bowser höchstpersönlich an, um die lästigen Klempner in ihre Schranken zu verweisen, geflankt von einem Koopa Troopa und Donkey Kong als Vertreter der etwas fieseren Seite. Aber auch die gute Seite ist nicht ganz frei von Neidern, denn die Prinzessin, Yoshi und Toad wollen es den beiden Brüdern ebenfalls mal gehörig zeigen.

Start frei

In drei Rennserien zu je fünf Kursen gilt es, die persönlichen Fahrkünste

Super Mario Kart



unter Beweis zu stellen. Eigentlich kein Problem, hat doch jeder Fahrer seine Stärken und Schwächen, die es nur geschickt auszunutzen gilt. Aber von wegen – so ganz fair geht es bei diesen Rennen auch nicht zu. Da fliegen Schildkrötenpanzer durch die Gegend und fegen die Mitfahrer vom Feld, Ausrutscher auf Bananenschalen sind ebenso an der Tagesordnung wie peinliche Verkleinerungspilze. Wer mit seinem Wagen darüber fährt, schrumpft für eine kurze Zeit auf Mini-Format und kann dann von seinen Gegenspielern ganz einfach überrollt werden.

Auch die Strecken haben es natürlich kräftig in sich. Die Kurse des Mushroom Cup sind zwar noch relativ harmlos, bei den Strecken des Flower- und Star-Cup ist dann aber schon einiges an Geschicklichkeit vonnöten, um den ersten Platz zu erreichen.

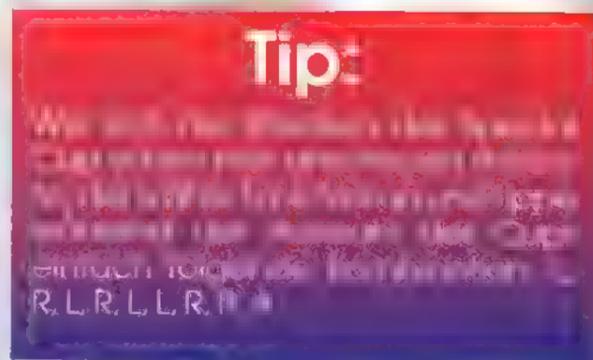
Aber damit ist es noch nicht getan, gibt es doch auch noch zwei Hubraum-Klassen: Nur wer auf allen Serien der höchsten Klasse den ersten Platz belegt, der qualifiziert sich auch für den Special Cup, in dem fünf neue, harte Kurse zu bewältigen sind. Und erst dann steht der absolute Champion fest.

Action mit Mario

Es ist ein toller Rennspiel-Spaß, der hier in Mario-typischer Grafik abgeht, begleitet von einem unterhaltsamen Soundtrack. Besonders viel Spaß macht der Zweispielermodus, denn hier geht es darum, dem Gegenspieler mit Schildkrötenpanzern auf verschiedenen Parcours drei Ballons vom Kart abzuschießen – da ist Dauerspaß garantiert.

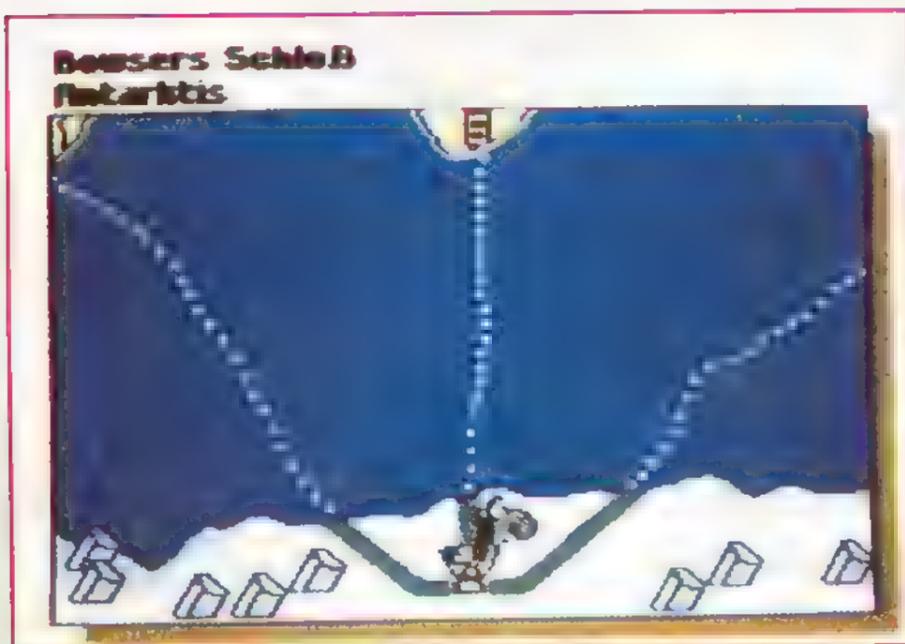


Mario als Firmenmaskottchen ist zwar eine Sache für sich, aber mit diesem Game, das die Mario-Atmosphäre so wirkungsvoll einfängt, kommt wirklich jeder auf seine Kosten. Ein Spiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte.



Mario is Missing

Wohl dem, der eine Familie hat! Nicht etwa Mario ist in diesem Spiel der Held, nein, sein Bruder Luigi muß diesmal ran, denn Mario steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten, oder besser, in Erzfeind Bowsers Verlies!

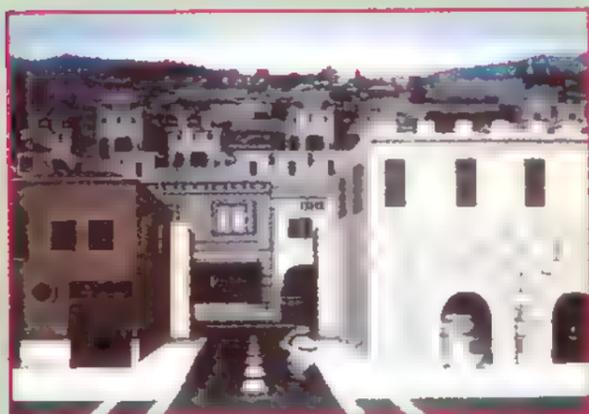


einzelnen Levels blind in verschiedene Städte teleportiert. Bowsers Kumpane, die Koopas, sind bereits dort und waren nicht gerade untätig. Sie haben in den Städten wertvolle Artefakte geklaut, was die Bürgermeister der jeweiligen Orte ver-

Mario macht nicht etwa Ferien in den Gefängniszellen von Miesling Bowsers Schloß. Er sitzt dort fest, weil Bowser ihn erwischt hat, als Mario seinen neuesten und echt genialen Verbrecherplan durchkreuzen wollte: Mit Hilfe von Hunderten von Haartrocknern sollen die Polkappen geschmolzen und unsere gute alte Erde soll komplett überflutet werden. Tja, und weil Mario im Moment in seiner Bewegungsfreiheit etwas eingeschränkt ist, muß Brüderchen Luigi diesmal die Welt retten.

Mit dem Stadtplan unterm Arm

Die Action beginnt in Bowsers Schloß, wo Luigi sich durch die fünf Türen der



ständiglicherweise ziemlich fertigmacht. Auf Stadtplänen sind die angestammten Plätze der Sehenswürdigkeiten eingezeichnet. Dort gibt es dann auch erste Infos über später dringend benötigte geschichtliche Hintergründe. In welcher Stadt Ihr Euch befindet, das läßt sich am schnellsten durch das Studium der Lokalzeitungen feststellen. Diese Lektüre ist schwerstens zu empfehlen, denn solange Ihr nicht wißt, wo Ihr seid, könnt Ihr Euren Dinosaurier-Freund Yoshi nicht herbeirufen und damit auch nicht in Eure eigene Welt zurückkehren.

Als zweites müßt Ihr herausfinden, welche Gegenstände in der Stadt von Bowsers Komplizen geklaut wurden. Lauft in der Stadt umher (ein Trip durch die Kanalisation ist nicht zu verachten), findet die fiesen Schildkröten, nehmt ihnen ihre Beute ab und bringt die Gegenstände an die richtigen Orte zurück. Bevor Ihr jedoch die guten Stücke abliefern dürft, müßt Ihr erst noch ein paar Fakten über die jeweiligen Gegenstände in Erfahrung bringen. Mogeln gibt's hier nicht – die Wächter sind unbestechlich und wissen genau, ob eine Antwort richtig ist oder nicht.

Habt Ihr die Stadt erfolgreich von klauwütigen Schildkröten gesäubert, sucht Ihr auf Yoshis Rücken die Röhre, die Euch zu Bowsers Schloß zurück-



bringt. Und schon kann's durch das nächste Portal in die nächste Stadt gehen.

Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß Ihr Euch ein bißchen beeilen müßt. Außerdem bekommt Ihr um so mehr Punkte, je kürzer Ihr Euch in einer Stadt aufhaltet.

“Mario is Missing” ist absolut nicht das, was man unter einem Actiongame versteht. Es ist ein Spiel, das in die Education-Ecke gehört und dort eine echte Lücke schließt: Es dürfte kaum eine unterhaltsamere Möglichkeit geben, harte Erdkunde-Facts zu büffeln. Und wenn Ihr dabei auf die Schnelle noch ein bißchen die Erde rettet, hat bestimmt niemand etwas gegen eine ausgedehnte Spielsession einzuwenden – am wenigsten Euer Klempner Mario. □

Tip:

Redet mit allen Leuten, denen Ihr begegnet. Die meisten Passanten sind sehr nett und helfen gerne mit Informationen aus.

Holen Sie sich **DAS REINE** (Spiel-)Vergnügen!

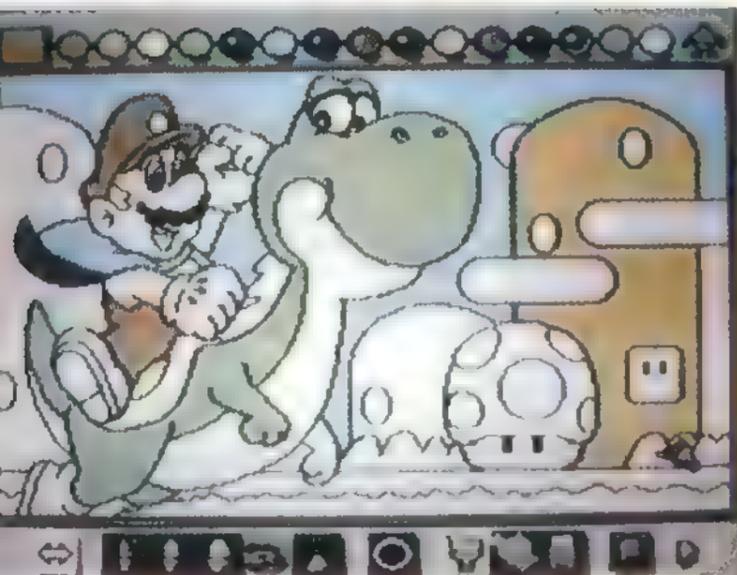
Jeden
Monat
neu am
Kiosk!



- **Tips**
- **Trends**
- **Infos**

ISSN 0933-1867

Ausgabe 3/94 seit 7. Februar im Handel!



Mario Paint

Wer sagt denn, daß Klempner nix von Kunst verstehen? Für malbegeisterte Nachwuchsmarios hat Nintendo sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen.

Ein Unterschied zu anderen Mario-Produkten wird gleich an der Packung sichtbar; die ist nämlich ungefähr viermal so groß wie ein 'normales' Nintendo-Spiel. Das hat auch einen guten Grund, denn schließlich findet Ihr nicht nur Modul und Handbuch in der Kiste, sondern auch eine SNES-Maus samt Mauspad. Damit soll Mini-Michelangelos Gelegenheit gegeben werden, ihre Kreativität auf dem Bildschirm statt an Mutters neuen Tapeten auszutoben.

Bierernst geht es dabei natürlich nicht zu. Schon der Titelschirm ist dafür ein ausgezeichnetes Beispiel: Klickst Du die einzelnen Buchstaben an, kriegst Du lauter witzige Episoden gezeigt, bei deren Betrachten der eigentliche Zweck des Spiels schon mal völlig in den Hintergrund tritt (für Vorschulkinder quasi ein Spiel im Spiel). Und ganz nebenbei wird so der Umgang mit der Maus geübt.

Im Gegensatz zu den hübsch auf ihren Plätzen bleibenden Buchstaben flitzt Klempner Mario ständig über den Bildschirm. Schaffst Du es, ihn anzuklicken, geht der Spaß erst richtig los, denn jetzt kommst Du in den Malbildschirm. Viele Farben, Muster und sogar fertige Stempel stehen Dir zur Verfügung. Dicke und dünne Pinsel, Flächenpinsel, Kreise, Linien, Vierecke und natürlich die berühmte Sprühdose fehlen ebenfalls nicht. Die Bildelemente können kopiert, gedreht

oder gespiegelt werden, so daß der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Und wenn Dir das Resultat nicht gefällt, setzt Du einfach den Löschlitz in Aktion. Drei (auch abschaltbare) Hintergrundmusiken wollen Dir die Arbeit versüßen.

Michelangelo und Mozart

Deine Kunstwerke kannst Du übrigens auch mit eigenen Musiken verzieren.



Zu diesem Zweck wurde extra ein Compositionsworkshop eingebaut, den Du mit einem einfachen Klick auf ein Tastatur-Icon aktivierst. Durch Anklicken der Notenlinien stellst Du dann Deine Melodien zusammen; sogar Akkorde sind möglich. 15 Klangeffekte sorgen dafür, daß es (im wahrsten Sinne des Wortes) nicht eintönig wird. Außerdem gibt dieser Programmteil einen guten Einblick in künftigen Musikunterricht, da alle gebräuchlichen Elemente wie Takt, Notenschlüssel etc., auf witzige Weise und

überhaupt nicht langweilig benutzt werden. Daß Mario auch bei der Musik herumturnt, versteht sich von allein.

Sind Bild und Hintergrundmusik fertig, kannst Du das Ganze auch noch mit Animationen versehen. Mit einem bißchen Aufwand können so richtige kleine Zeichentrickfilme zusammengestastelt werden.

Wenn Du Deine Kunstwerke allerdings für die Nachwelt erhalten willst, kommt der einzige Schwachpunkt des Moduls zum Vorschein. Einen 'Film' oder ein Bild

kannst Du abspeichern. Sollen aber mehrere Bilder konserviert werden, mußt Du das SNES an einen Videorecorder anschließen. Das ist relativ einfach und wird im deutschen Handbuch detailliert beschrieben.

Nicht nur, um die Beherrschung der Maus zu üben, ist zwischendurch mal eine Partie 'Gnat Attac' nicht schlecht. Dieses eingebaute 'Klatsch die Mücke'-Geschicklichkeitsspielchen, bei dem Du mit einer Fliegenpatsche auf Ungezieferjagd gehst, ist echt witzig

und macht unheimlich Spaß. Nach jeweils 100 geplätteten Stechfliegen stehst Du dem Chefpieker gegenüber, und dann kann man Dir nur noch viel Glück und gute Reaktion wünschen! □



Action!!!



Fast immer, wenn Mündungsfeuer aufblitzt, Laserstrahlen durch das Szenario zucken, Raumschiffe durchs Bild sausen und Aliens säuresabbernd umhergeistern, ist Action angesagt.

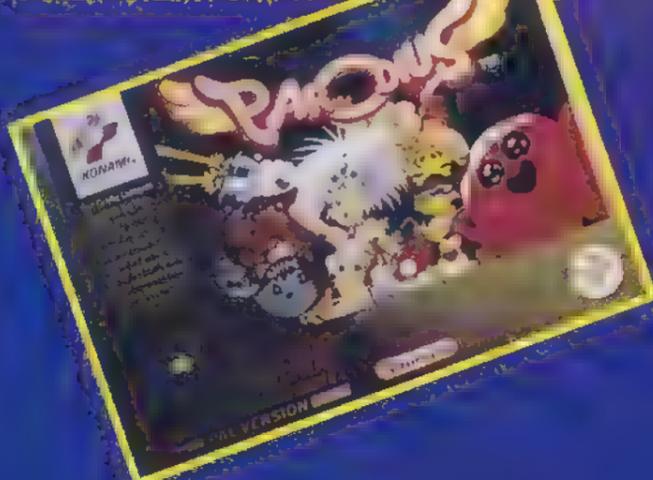
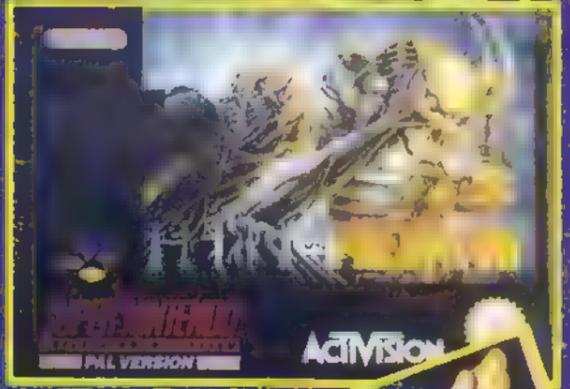
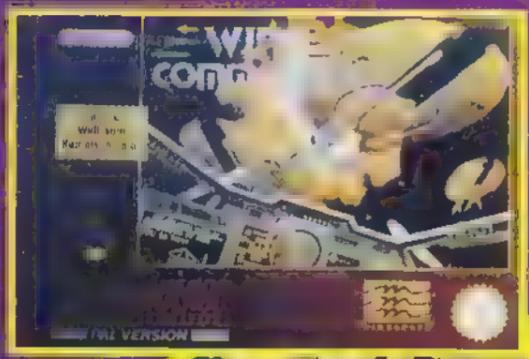
Was ein echtes Actionspiel ist? Eine gute Frage, auf die es keine bindende Antwort gibt. Es ist schlicht und ergreifend Definitionssache. Einigen wir uns deshalb vielleicht erst einmal darauf, daß ein Game dann der Kategorie Action zuzurechnen ist, wenn viel Reaktionsvermögen und genaues, schnelles Steuern gefragt sind.

Im Grunde war das Actionspiel eines der ersten Computerspielgenres überhaupt. Space Invaders, Galaga und Galaxian legten in den Spielhallen vor über zehn Jahren den Grundstein, auf dem auch heutige Actiongames noch aufbauen. Aber nicht nur Ballerspiele, auch Shoot'em-Up genannt (was soviel wie 'Knall sie ab' bedeutet), machen das Genre aus. 'Pacman' ist ebenfalls ein Klassiker der ersten Stunde und ein Actionspiel. Vergleicht Ihr 'Pacman' und 'Galaxian', merkt Ihr schon, wie verschieden die Games sein können, die in ein und der-

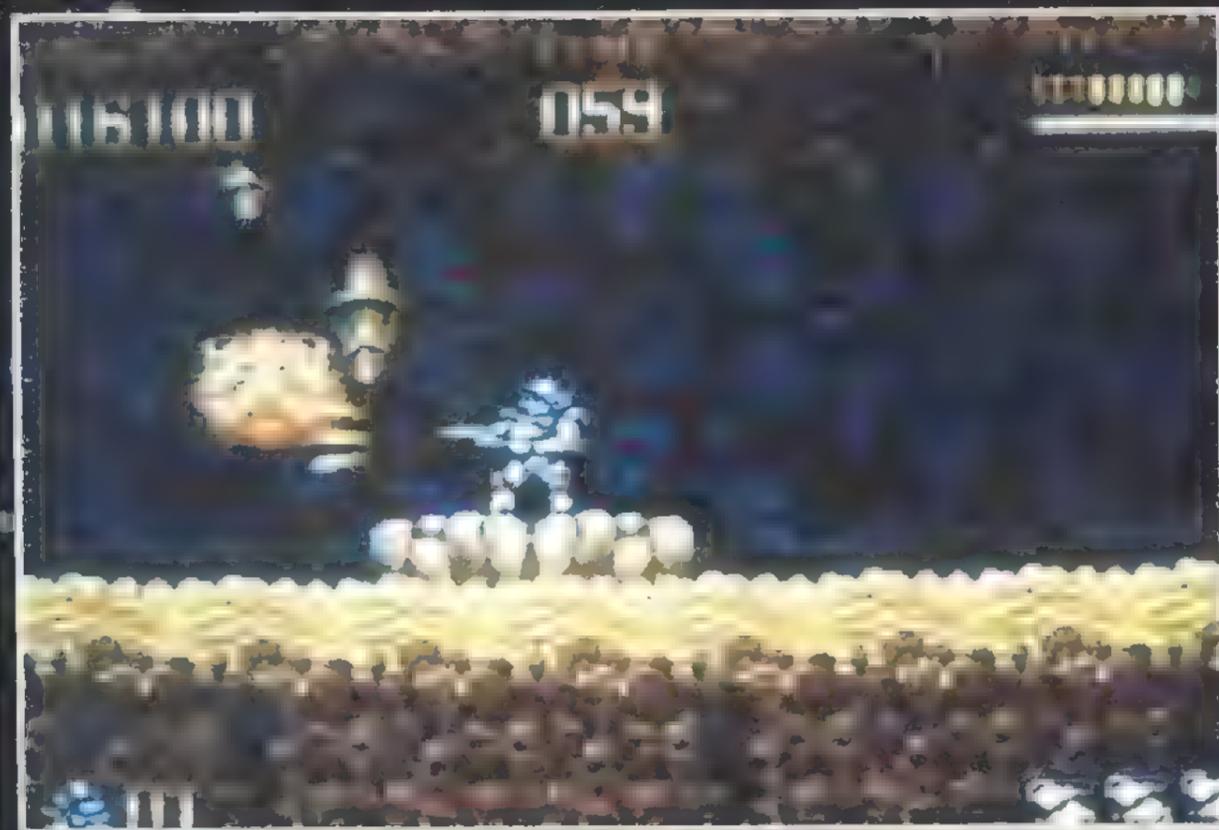
selben Kategorie geparkt werden.

Noch bunter wird die Situation, je weiter wir uns der Gegenwart nähern. Da tauchen Games auf, die Hybriden aus mehreren anderen Genres sind – Spiele, die Euch ein Level präsentieren, das eindeutig Action ist, auf das aber ein zweites Level folgt, in dem Ihr mit Eurer Spielfigur laufen und hüpfen müßt.

Tja, und weil das alles inzwischen munter kunterbunt drunter und drüber geht, haben wir uns einfach für folgende Definition entschieden: Wenn Ihr schnell sein müßt wie der Teufel oder wenn geballert werden muß, daß die Schwarte kracht, wenn das Spiel so aufregend ist, daß Euch das Adrenalin aus den Ohren schießt – dann ist es ein Action-Game.



Super Turrican



Schandaten erfordern Gegenmaßnahmen, und so macht sich ein Trupp mutiger Helden auf den Weg, um den Planeten Katakis von der Schreckensherrschaft eines bösen Maschinen-Mieslings zu befreien. Derart diesseits ist die letzte Phase durchgehende Missionen losgelassen die man die ganze Bevölkerung terrorisieren.

Anzug mit Pfiff

Aber was ist das gegen eine solche Übermacht? Sicherheitshalber den ganzen Planeten verdammen, damit die Intergalaktische Pest sich nicht ausbreitet? Ein verlockender Gedanke, aber es gibt noch eine elegantere Methode. Die Kämpfer der lokalen Progressivtruppe verfügen sämtlich über hochmoderne Kampfanzüge die einem einzelnen die Feuerkraft einer ganzen Armee verleihen. Und mit diesem Dress, auch Turrican genannt, sollten so ein paar Aliens und Mutanten doch kein Problem darstellen. Und in der Tat verfügt der Kampfan-

zug über einige interessante Features. Insbesondere durch sein breites Waffenarsenal: Vom Fächerschuss über Plasmakugel und Laser bis hin zu einem Lähmschrahl ist alles vorhanden, um Fieslinge einigermaßen aus dem Konzept zu bringen. Außerdem ist das Ding relativ stabil und hat auch noch einige nette Tricks wie etwa alleszerstrende Energiefelder auf Lager. Was kann da noch schiefgehen?

Sicherheitshalber werden noch einige Container mit Ausrüstungsgegenständen auf der Planetenoberfläche verteilt. Danach kann es losgehen. Die Aufgabe unseres Helden ist eigentlich einfach: alle Gegner abballern, die Bonuscontainer finden und natürlich überleben – möglichst bis zum Ober-Alien.

Klassiker mit Gehalt

Eigentlich handelt es sich um ein recht simples und altes Spielprinzip, das jedoch trotzdem voll begeistert. Die Level sind abwechslungsreich und intelligent gestaltet, der Schwierigkeitsgrad ist angemessen

Welch eine Unverschämtheit: Da lebt eine Welt ziemlich friedfertig vor sich hin, und eines Tages kommt ein Bösewicht daher und versklavt ganz einfach den Planeten...

hoch über dem Meeresspiegel und die Atmosphäre ist perfekt. Wenn man sich nach Turrican das selbe Programmierer des deutschen Softwarehauses Factor 5 auf die kleinste auf dem SNES übliche Speicherkapazität beschränken mußten, dann ist das Resultat faszinierend.

Neben dem intelligenten Gameplay begeistert auch die Soundwelt von Udo Schilling, der – gemeinsam mit einigen der Programmierer – auch schon für die genialen Heimcomputer-Versionen des Games verantwortlich war. Im Vergleich zu einigen neueren Ballerspielen wirkt das Ganze vielleicht etwas antiquiert, aber es ist eben einfach anders.



Tip:

Die meisten Bonuscontainer sind in den Leveln versteckt. Um sie zu finden, muss man oft in die Katakis-Planeten gehen. Die Container sind oft in den Leveln versteckt. Um sie zu finden, muss man oft in die Katakis-Planeten gehen.



Clayfighter

Ja, was denn nun: Prügelspiel? Oder Parodie auf Prügelspiele? Oder eine geniale Mischung aus beidem? Das ist in diesem Fall reine Geschmackssache...

Unbestritten ist die Genialität des Prügelspiels/der Prügelspiel-Parodie Clayfighter. Games, in denen es darum geht, daß sich zwei Leute mit mehr oder weniger eleganten und akrobatischen Kicken und Tritten die Birne weichkloppen, gibt es auch auf dem SNES inzwischen zur Genüge. Streetfighter II ist in dieser Hinsicht sicherlich der Klassiker des Genres; Clones und Varianten sind zahlreich. Ob sich da nun martialische Superhelden gegenseitig die Fresse polieren, oder ob es mehr oder weniger bekannte

K(r)ampfröten sind – irgendwie ist sich alles gleich.

Thema mit Variationen

In diesem Sinne macht eigentlich auch Clayfighter aus dem Hause Interplay keine Ausnahme: Auf einen kleinen unscheinbaren Zirkus fällt eines Nachts ein seltsamer Meteor und verwandelt die Artisten in gar seltsame Lehmfiguren. Jeder dieser "Lehmkämpfer" hat seine Besonderheiten, alle aber haben ein Ziel: Herrscher über den Zirkus zu werden. Und das

geht eben nur, wenn sie sich gegenseitig verprügeln, auf daß der Beste den Titel einheimse.

Jede der Figuren hat unterschiedliche Kicke und Tritte drauf, mit denen sie den Gegnern ordentlich wehtun kann. Wer einen Gegner zweimal besiegt hat, der darf sich am nächsten versuchen, bis schließlich der Oberboß auf dem Programm steht.

Lehm's gefährlich

Soweit ist eigentlich alles beim alten – wären da nicht diese wahrlich sonderbaren Kämpferfiguren: ein grüner Schleimklumpen, der aussieht wie Kermit, sich aber in einen recht effektiven Schuh oder Hammer verwandeln kann. Oder ein Geschöpf, das aussieht wie zusammengeknotete Bandnudeln. Oder ein Schneemann, der einen Clown verprügelt. Ist das nicht schon reichlich seltsam?

Aber es kommt noch schlimmer, denn die Programmierer hatten wirklich vor nichts Respekt: Ein Kämpfer, der aussieht wie Elvis und die Gegner mit seiner Haartolle zerfetzt, den kann man ja noch akzeptieren. Aber Helga, diese stämmige und wenig graziöse Wikingerdame – muß sie bei einem Sieg wirklich so dämlich kichern wie Chun Li, das Streetfighter-China-Girl? Und warum erinnern einige der Spezialattacken so hinterhältig und -sinnig an das ehrwürdige Straßenkämpfer-Vorbild? Wir werden es wohl nie erfahren, aber das macht auch nichts. Denn es gibt soviel zu lachen bei dem technisch perfekten Game, daß es in keiner Sammlung fehlen sollte – diesen US-Import muß man einfach gesehen haben! □

Tip:

Spezialangriffe
indem man
sich ein zweites
und allein im Zirkus
ermöglicht
So lassen sich auch einige
Spezialangriffe herausfinden, die
nicht in der Anleitung stehen. Und
an dann schon ein zweites
und hat zu zweit macht das

Was macht der Tyrannosaurus in meinem SNES? Einfache Antwort: Wissenschaftler und kleine Kinder suchen, um damit das zweite Frühstück zu bestreiten.



Wie kommt der Tyrannosaurus (der ja bekanntlich seit 60 Millionen Jahren ausgestorben ist) dazu, Appetit auf Menschen zu bekommen? Da Professor Grant (Harrison Ford) die Wissenschaftler des renommierten, aber extrareicher Träumer, Marke Multimilliardär, findet einige Wissenschaftler, die glauben, mit trickreichen Methoden Dinosaurier klonen zu können und das tatsächlich auch schaffen. Der Reiche läßt daraufhin einen Vergnügungspark mit echten Dinosauriern als Attraktion bauen, in dem nur die besten Wissenschaftler tätig sein dürfen. In dem Park leben und diverse andere fleischfressende Saurier, die alle nach einem Wissenschaftlerhüftsteak lechzen.

Millionen Jahre – Millionen Dollar

Um Millionen geht's im Grunde auch beim Spiel, denn in allererster Linie ist Jurassic Park eine Multimilliarden-Dollar-Lizenz. Erst als Buch, dann als Film und nun als Computerspiel, hebt die Story die ohnehin hochschwappende Dinowelle in neuen Höhen. Nun ist man es gewohnt, daß bei Lizenzverträgen geschäfte des ersten und

zweiten Grades gemacht werden. Die Qualität der Produkte auf der Strecke bleibt und bereitet sich angesichts neuer Filmspiele auf das Schlimmste vor. Überraschenderweise aber ist Jurassic Park ein Ausnahmefall.

Als Schauplatz dient die tropische Insel Nublar, auf der der prähistorisch anmutende Vergnügungspark erbaut wurde. In der Draufsicht wird jeweils ein kleiner Ausschnitt des Ge-

ländes präsentiert, in dessen Mitte sich der Held Dr. Grant befindet. Die Steuerung des Paläontologen liegt in Euren



fähigen Händen. Je nachdem wo Ihr den Burschen hinlenkt, scrollt der Bildschirm nach.

Der gute Doktor muß inmitten teils haushoher Reptilien etliche Aufgaben erledigen. Die Sicherheitssysteme des Parks (die natürlich ausgefallen sind) reaktivieren, die Eier brütender Saurier einsammeln und die Vektorgrafik-Software Herd wieder. Dazu gilt es nicht nur die vielen Extras im Park einzusammeln, es müssen außerdem auch noch alle Gebäude von Dinos be-

freit und wieder gesichert werden. Sobald Ihr eines der Häuser betretet, präsentiert sich das Game im feiner, sanft nach allen Seiten scrollenden 3D-Book. Wer jedoch Vektorgrafik erwartet, ist auf dem Holzweg. Hier sind die Flächen mit feinen Textures überzogen und vermitteln einen sehr realistischen Eindruck. Die Gebäude erstrecken sich zumeist über mehrere Stockwerke und sind wie der umgebende Park mit Extras angefüllt. Vom Medi-

Pack über den Granatwerfer bis zur Handfeuerwaffe sind alle Waffen vorhanden. Jurassic Park ist ein Action-Adventure, in dem die Situation die größte Wirkung zeigt. Wer schon einmal versucht hat, einen T-Rex mit einer Schrotflinte abzuschießen, weiß, was gemeint ist.

Reichlich Extras

Nicht nur viele Extrawaffen warten auf Euch, auch ein Soundtrack mit echtem Dolby-Surround-Sound auf CD ist im Spiel enthalten. In der ersten Phase der Außenwelt-Levels kann in den 3D-Levels auch die SNES-Maus zum Steuern benutzt werden. Als besondere Sache darf man die Möglichkeit echtem Dolby-Surround-Sound auf CD zu danken. Das ist ein Sound, den Ihr bekommt, wenn Ihr die Musik über ein Dolby-System hört. Das ist ein Sound, den Ihr bekommt, wenn Ihr die Musik über ein Dolby-System hört. Das ist ein Sound, den Ihr bekommt, wenn Ihr die Musik über ein Dolby-System hört.

Heißt gut, Ihr könnt Ihr Sound Sound Sahne! Endlich einmal eine Filmumsetzung, die mit alten Traditionen bricht und wider Erwarten wirklich gut ist.

Tip:

Dr. Wus ID-Karte findet man im östlichen Schiff.





Die Nopinokobolde sind über Nacht verrückt geworden! Gestern waren sie noch nett und freundlich, heute benehmen sie sich, als hätten sie einen Schnellkurs für Bösewichter mit Erfolg absolviert. Das gibt dem kleinen Waschbären Rocky einiges zu denken, lebt er doch im Wald der Kobolde.

Pocky & Rocky

Es spukt im Wald. Als die Sache immer schlimmer wird, begibt sich der kleine Waschbär Rocky zu Pocky, dem ebenso kleinen Zauberer, der in diesem Wald lebt. Noch während die beiden miteinander reden, tauchen die ersten Kobolde auf und greifen Pocky und Rocky ohne Vorwarnung an.

Together geht's besser

Ab hier kommst Du ins Spiel, denn die Steuerung von Rocky oder Pocky ist Deine hehre Aufgabe. Ist ein Freund zur Hand, der ebenfalls weiß, wo bei einem Joypad oben ist, kann er die Rolle des zweiten Helden übernehmen, und Ihr dürft Euch zu zweit ins Abenteuer stürzen.

Auf einem Spielfeld, das mal vertikal, mal horizontal scrollt und Euch die Umgebung in der Draufsicht zeigt, müßt Ihr Euch einen Weg durch den Wald bahnen. Ihr könnt jedoch nicht beliebig herumwandern, der Weg zum Ziel ist vorgegeben. Ein Spaziergang wird das aber trotzdem nicht, denn unterwegs lauern schon die verhexten einäugigen Kobolde auf Euch, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Minizyklopen nicht verleugnen können.

Wie in Trance gehen die ehemals friedlichen Waldbewohner auf Euch los, und selbst wenn Pocky seine ma-

gischen Karten schleudert oder Rocky mit kristallharten Baumblättern wirft, denken die Jungs nicht mal ansatzweise ans Umdrehen. Zum Glück brauchen sich die Helden jedoch nicht nur auf die erwähnten Waffen zu verlassen, denn es gibt im Laufe der einzelnen Spielstufen praktische Extras zu finden: Feuerbälle, Unverwundbarkeitspillen, Energiehäppchen und Extraleben warten darauf, eingesammelt zu werden.

Bald schon zeigt sich, daß die armen Kobolde nicht etwa von sich aus böse geworden sind, sondern von einer bösen Macht beherrscht werden. Diese unheimliche Kraft schickt neben den kleinen Gnomen auch noch viele andere böse gemachte Wesen aus, um Euch aufzuhalten. Lebende Skelette kommen angeklappert, mutierte Regenschirme springen Euch aus Brunnen an, Gargoyles umflattern die Helden und Riesenamöben schlabbern Euch über den Weg.

Den Knuffi-Faktor hat dieses Spiel wirklich hoch drei! Wenn Rocky der Waschbär die Wurfgeschosse der Feinde mit einem coolen Wedeln seines Schwanzes zur Seite schleudert, Gegner getroffen die Augen aufreißen oder einer der Helden nach Verbrauch

aller Energiereserven als Engel in der SNES-Himmel entschwebt, dann ist das alles niedlich, lustig und trotz lebender Skelette, Friedhofseinlage und Zombies schrecklich ungruselig und wahnsinnig spannend.

Für reichlich Abwechslung ist obendrein gesorgt, denn sobald Ihr den Wald hinter Euch gelassen habt, ändert sich das Szenario komplett, und Ihr müßt der Spur des Superschurken durch schummerige Höhlengänge folgen. Was in diesen unheimlichen Gängen auf Euch lauert, unterscheidet sich grundlegend von allem, was Euch bis dahin begegnet ist.

Spielspaß, was das Gameplay

und die Ideen angeht, ist also garantiert. Nur der Soundtrack, der sehr fernöstlich daherplätschert und sicherlich auch ein gutes Stück Geschmackssache ist, konnte nicht ganz überzeugen. Ansonsten ist Pocky & Rocky eines der besten Zweispieler-Games, die es für das SNES gibt. □



Tip:

Um die einzelnen Level anzuwählen, geht man folgendermaßen vor: In den "Player Select"-Bildschirm wechseln, Tasten 'X' und 'Y' gedrückt halten und den Code A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B eingeben. Ein Signalton kündigt es an, wenn der Cheat gegriffen hat. (Einige Versionen des Spiels erwarten übrigens den Code B, B, B, B, A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B.)

Schwarzer Umhang, lange Zähne, ovales Bett: Es gibt nur einen, auf den diese Beschreibung hundertprozentig paßt – den Grafen Dracula. Jetzt schlägt der Blutsauger auch auf dem SNES seine Hauer in friedliche Touristen.

Super Castlevania IV



Schenkt man Konami Glauben, so ist der direkte Vertreter des fiesen Fürsten Luzifer auf Erden der blutrünstige Graf Dracula. Seit Jahrhunderten terrorisiert der Vampir die Bewohner Transsylvaniens, jener abgelegenen Region in den Karpaten. Unangefochten herrscht der Blutsauger über das Land! Unangefochten? Nein, das nun wohl doch

Im Schloß des Schreckens

Schauplatz ist einmal mehr die Burg des unheimlichen Grafen. In verfallenen Türmen, überwucherten Höfen, schummrigen Verliesen, weitläufigen Rittersälen und muffigen Folterkammern warten die Schergen des garstigen Grafen: lebende Skelette, blutgierige Zwerge, Riesenschlangen, Medusen, Mumien und steinerne Golems.

Der Weg zum Grafen, der sich im höchsten Turm des gruseligen Gemäuers verschanzt hat, führt natürlich mitten durch die gefährlichsten Teile des Schlosses. Aber Euer Held Belmont ist nicht wehrlos. Mit seiner magischen Peitsche kann er Gegner auch auf mehrere Schritte Distanz treffen.

Durchschlagskraft und Reichweite der Waffe kann durch das Einsammeln von Power-Symbolen verbessert werden. Zusätzlich gibt es noch Wurfmesser, Weihwasserfläschchen oder Äxte als Zweitwaffe.

Level für Level Qualität

Schon die ersten Levels überzeugen grafisch und akustisch. Detaillierte Hintergründe, erlesene animierte Finstertinge und ein schummriger Orgel-

Soundtrack erzeugen eine richtig schön gruselige Atmosphäre. Der Aufbau der Levels ändert sich von Schauplatz zu Schauplatz, immer neue Bösewichter und Fallen wollen bezwungen werden, und ab und zu gibt es auch geheime Verstecke zu entdecken.



Zudem ist die technische Ausführung des Games vom Feinsten. Da wird der Bildschirm sanft gescrollt und gedreht, daß es eine rechte Freude ist. Eine (allerdings etwas seltsam zu handhabende) Paßwort-Option sorgt dafür, daß nicht immer von vorne angefangen werden muß.

Mit Super Castlevania IV für das SNES hat Konami eine schicke Action-Klamotte vorgelegt, die mit recht originellem Gameplay glänzt und für langen Spielspaß sorgen dürfte. □

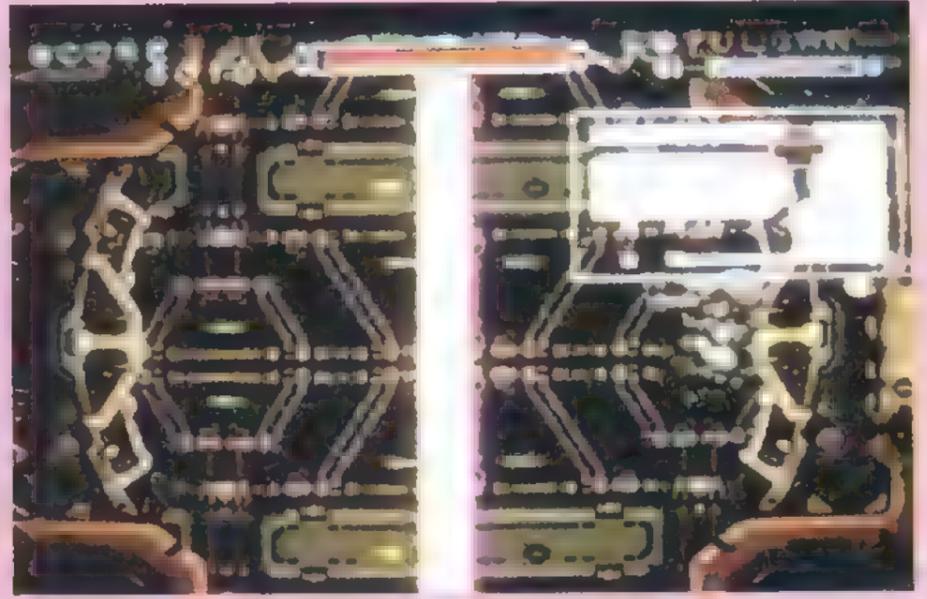


nicht so ganz, denn neben Weihwasser und Kruzifix gibt es noch etwas, das der blutdürstige Graf fürchtet: Die Familie der Belmonts!

Schon seit Dracula seine Herrschaft antrat, waren die aus der Sippe der Belmonts als gnadenlose Vampirjäger bekannt, und mehr als einmal gelang es, den Bösen zu bannen. Die Geschichten dieser einsamen Kämpfer wurden bereits auf dem Game Boy und dem NES erzählt. Das letzte und spannendste Kapitel in diesem Kampf 'Gut gegen Böse' findet nun auf Eurem SNES statt.

Tip:

Geh vor der Medusa in die Knie, dann hat die "nette" Dame keine Chance.



Cybernator

Die Geschichte ist schon mal ziemlich abgegriffen: Bei einem post-infernaln Himmelfahrtskommando bist Du der einzige, der in dem schon fast verlorenen Krieg der Welten das Blatt vielleicht noch wenden kann. Als Pilot des hochmodernen Kampfrobo-ters Cybernator ist Dir das beste Mittel dazu an die Hand gegeben. Du selbst brauchst lediglich viel Mut und einen gut durchtrainierten Daumen mitzubringen.

Gerade mit der Ausbildung im Marinecorps fertig, schlidderst Du als totales Greenhorn in einen unerbittlichen Krieg um die letzten fossilen Energiereserven der Erde – und um die territorialen Rechte auf dem Mond. Wie Deine Chancen, zu überleben oder sogar zu gewinnen, sind? Nicht besonders groß, um ehrlich zu sein, denn der Krieg ist so gut wie verloren.

Ballern, bis die Knarre glüht

Tja, und deshalb darfst Du ballern, was das Zeug hält. Sonderlich viele Extrawaffen gibt es in diesem Game nicht. In Cybernator sammelst Du statt dessen zwei Sorten von Powerchips auf,

die Du nach freier Wahl auf Deine Waffensysteme verteilen darfst (in späteren Levels machen sich die Dinge leider verdammt rar).

“Gib’s ihnen mit allem, was Du hast, sonst brauchst Du bald nichts mehr außer einem Sarg.” Das ist der treffendste Satz, um dieses hektische Ballerspiel zu charakterisieren.

So kämpfst Du Dich durch feindliche Weltraumfestungen, Bergwerke, Asteroidengürtel, die Atmosphäre oder den Raumhafen, bis Du schließlich völlig ausgepumpt diesen Levelwächtern gegenüberstehst, und die sind taufriisch und ausgeruht – aber wer hat schon jemals behauptet, daß es im Kampf fair zugehen müßte...?

Sieben fiese Levels lang mußt Du alles aufbieten, was Du Dir an Geschick-

lichkeit bisher angeballert hast. Die Levels sind grafisch genauso unterschiedlich wie Deine Gegner und deren fiese Tricks. Ist das erste Level noch relativ einfach zu knacken, nimmt der Schwierigkeitsgrad mit jeder erledigten Mission zu.

Spätestens in Level drei wirst Du zum ersten Mal echt ins Schwitzen kommen – aber das ist ja schließlich der Sinn der Sache, oder nicht?

Eines ist auf jeden Fall sicher: Für Leute, die die Gemütlichkeit lieben, ist Cybernator denkbar ungeeignet. Es geht in Boden- und Luftkämpfen heftig und rasant zur Sache, Pardon wird nicht gegeben, und wer keine Blasen an den Fingern bekommt, der hat sich auch keine richtige Mühe gegeben. Grafik und Animation sind dem hohen Spieltempo prima angepaßt, was Cybernator zu einer Perle in der Abteilung für Vernichtung, Schutt und Asche macht! □



Tip:

Die doppelte Anzahl an Continues bekommst Du, wenn Du die seltlichen Tasten gedrückt hältst, dazu das Steuerkreuz nach oben drückst und dann startest.

ALIEN 3

Die Ursprünge der unheimlichen Außerirdischen liegen im Dunkeln. Seit jedoch die Besatzung des Raumfrachters Nostromo auf dem abgelegenen Planeten Acheron das havarierte Raumschiff einer fremden Rasse entdeckte, wurden die Aliens zum Synonym des Terrors. Ausgestattet mit teuflischer Intelligenz, blitzschnellen Reflexen und einem Körper, der problemlos als Waffe dienen kann, sind die Aliens perfekte Kampfmaschinen.

Die Filmindustrie bescherte uns eine Vision interstellaren Schreckens. In drei offiziellen Alien-Streifen und unzähligen Plagiaten durften wir uns bisher gruseln. Daß der Schauer nun auch Euer SNES packt, dafür sorgt Acclaim mit Alien 3. Das Game basiert lose auf dem dritten Film, in dessen Verlauf sich die Bewohner

an, daß Euch ein extrem beklemmendes Spiel höchsten Spannungsgrades erwartet, ändert das jedoch nichts.

Wie im Film...

Wie im Film ist Ripley, ihres Zeichens erster Offizier des Raumfrachters Nostromo, auch die Heldin des Spiels. Für alle, die es nicht wissen soll-

ten: Die Nostromo war das Schiff, das die Aliens zuerst entdeckte. Diese Begegnung überlebte Ripley als einzige, alle anderen Besatzungsmitglieder fielen dem fiesen Wesen zum Opfer.

Auch in Alien 3 darf sich Ripley wieder

auf das herzlichste mit den bösen Außerirdischen anlegen. Als Schauplatz dienen die unwirtliche Oberfläche des Gefängnisplaneten, die unheimlichen Korridore der Strafanstalt und die

(oder sollte man Insassen sagen?) eines Gefängnisplaneten mit einem Alien konfrontiert sehen.

Die Handlung des Films wurde zwar sehr frei in das Spiel übertragen – dar-



überwucherten, alienverseuchten Gänge eines riesiges Stahlwerks.

Bewaffnet mit Granatwerfer, Maschinengewehr und Flammenwerfer dürft Ihr Euch an verschiedenen Aufträgen versuchen, die alle eins gemeinsam haben: Jede Menge Aliens sind Euch auf den Fersen und versuchen, ein Stück von Eurem Fell zu erhaschen. Mal müßt Ihr verklemmte Druckventile öffnen, um eine Explosion zu verhindern, mal Gefangene in Not befreien. Endgültiges Ziel ist es, die Alien-Königin aufzustöbern und auszuschalten. Doch dazu muß erst einmal ihr Versteck gefunden werden, über das nur bekannt ist, daß es in der Nähe des Hauptkraftwerks liegt.

Extrawaffen, schaurige Musikuntermalung, edle Animation und Spannung ohne Ende sind die hervorstechendsten Merkmale dieses Modul-Thrillers aus dem Hause Acclaim.

Tip:

Der Alien-Horden Herr zu werden, ist anfangs gar nicht so leicht. Versucht zunächst einmal, Euch ein wenig zu orientieren (wenn ein Auftrag Euch zu Zellenblock 4 führt, solltet Ihr auch wissen, wie man ohne große Umwege dorthin gelangt!). Geht sorgsam mit Munition und Energie um: Nicht alles gleich mitnehmen. Eher warten, bis Ihr die Sachen wirklich nötig habt. Beim Rumlaufen auf sich nähernde Aliens achten! Im Notfall springen bzw. in die Knie gehen und – Feuer frei, of course...



Act Raiser

Action und Strategie vertragen sich nicht! So lautet ein weitverbreitetes Vorurteil. Daß sich diese beiden grundverschiedenen Spielelemente sehr wohl unter einen Hut bringen lassen und daß dabei nicht zwangsläufig Quatsch herauskommen muß, davon legt Act Raiser eindrucksvoll Zeugnis ab.

Spitzenjob zu vergeben: Im fernen Land Tanzra wird ein Gott gesucht! Allerdings ist es dort mit der Allmächtigkeit nicht allzu weit her. Etliche übermenschliche Fähigkeiten gehören zwar durchaus zur Ausstattung, aber überall streifen Bösewichter durch das Land, und die haben auch nicht nur einen gut entwickelten Bizeps vorzuweisen. Da gehört Feuerspucken zur Tagesord-

nung, Blitzschleudern zum guten Ton, und wer nicht wenigstens mit tonnenschweren Felsen um sich werfen kann, den schauen die Monsterkollegen ziemlich scheel an. Mit solchem Gelichter bekommt es der frischgebackene Gott zu tun, dessen Hauptaufgabe es ist, den Menschen des Landes ein ruhiges Leben zu ermöglichen und sie vor genau dem eben erwähnten Viehzeug zu beschützen.



Solange die böse Brut ungehindert durchs Land streifen und überall ihre

dunklen Festungen errichten kann – ja, so lange mag allerdings auch kein Mensch im Land siedeln. Es gilt also zuerst einmal, den Monsterhort auszuheben!

Action bitte

In allerfeinster Actionmanier gelangt Ihr in ein Gelände, das in der Seitenansicht dargestellt wird und durch das ihr Euren Helden steuern müßt. Mittels des mitgebrachten Schwertes lassen sich die Monster auf Distanz halten, während Ihr laufend und hüpfend immer tiefer in die Behausung der Bösewichter eindringt. Mitunter gibt es Extras wie z.B. Zusatzleben, Energie oder Zaubersprüche zu finden. Spätestens wenn Ihr dem Chefmonster gegenübersteht, werdet Ihr für alle drei Extras mehr als dankbar sein. Dieser Typ liefert Euch nämlich einen Kampf bis aufs Messer.

Habt Ihr es jedoch geschafft und die Finsterlinge vertrieben, tauchen auch schon die ersten Siedler im Land auf, und Ihr seid mitten im Simulationsteil von Act Raiser. Jetzt fliegt Ihr mit einem kleinen Engel über das Land und bestimmt, in welche Richtung sich die Siedlung ausdehnen soll.

Ihr helft den Siedlern, Sümpfe trocken-zulegen, indem Ihr dafür sorgt, daß dort die Sonne besonders kräftig scheint. Ihr bewässert die Wüste durch die Entsendung von Regenwolken oder beseitigt dichten Urwald durch Blitzschlag. Wie sich bei diesen Arbeiten zeigt, gibt es aber leider noch weitere Hochburgen böser Mächte im Land.

SimCity im Märchenland

Kleinere Monsterhöhlen lassen sich versiegeln, indem die Bevölkerung angewiesen wird, einfach eine Stadt darüber zu errichten, größere erfordern eigenhändigen Einsatz: Ihr dürft ein weiteres Actionlevel meistern und den Oberbösewicht an dessen Ende besiegen.

Solchermaßen müssen sechs verschiedene Länder von Monstern befreit und besiedelt werden: eine umfangreiche Aufgabe, die durch eine Save-Option in mehreren Anläufen erledigt werden kann.

Bei Act Raiser erwartet Euch eine Mischung aus SimCity, Populous und Golden Axe. Hört sich zunächst ein wenig durcheinander an, ist aber ein gelungenes Konzept, das aufgeht und für langanhaltenden Spielspaß sorgt. Solltet Ihr wider Erwarten mit dem Simulationsteil nichts anfangen können, steht Euch immer noch die Option offen, diese Passage einfach abzuschalten und nur die Actionparts zu spielen. □

Tip:

Im Erbauer-Modus des Spiels lassen sich einige Bonus-Leben einsammeln. Das erste erhält man, wenn man es über dem See östlich von Bloodpool regnen läßt. Hat man erst mal in Kassandra die Pyramide entdeckt, beschert ein rasch ausgelöstes Erdbeben ein weiteres Leben. Außerdem kann man den Northwood Tempel mit Blitzen beschließen.

Und hier noch ein paar Codes fürs Action-Replay:

7E001C02	Unendliche Leben
7E001D08	Unendliche Energie (Ritter)
7E0282FF	255 Spell-Punkte
7E028808	Unendliche Energie (Engel)

Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, R2D2 und all die anderen beliebten Helden aus George Lucas' weltbekanntem Science-Fiction-Streifen Star Wars haben inzwischen auch den Sprung auf

die Konsole, sprich das SNES geschafft. Nun dürfen sie sich auch hier mit dem Imperium anlegen, Jabba den Hutten austricksen und all die anderen Abenteuer erneut erleben.

SUPER STAR WARS

Nach wie vor sitzt den Rebellen der Galaxis das gnadenlose Imperium im Nacken. Unerbittlich jagt die imperiale Flotte die kleine Schar von Kämpfern von Planet zu Planet. Einer der Rebellen ist Luke Skywalker, der letzte Jedi-Ritter des Universums.

Super Star Wars spielt in Lukes Jugend auf seinem Heimatplaneten, der Wüstenwelt Tatooine. Die Abenteuer des jungen Skywalker beginnen mit einer spektakulären Attacke der Sandbestie, die den Planeten in Schutt und Asche verwandelt. In diesem Level flüzt Luke zunächst seitwärts über die Wüste, bis er nach dem Überwinden der mächtigen Sandbestie am Rande der Wüste überstanden hat, geht es schon im Landflitzer weiter.

Mode 7 spezial

Nächstes Ziel der abenteuerlichen Reise ist die Wüste von Tatooine. Mit seinem schwebenden Landflitzer, dem Landspeeder, durchquert Luke die Wüste und erreicht erst wenn er sich durch den

Korridor des Imperiums, um zu seinem Ziel seiner Wünsche gelangen. Die nächste Szene fällt wieder in die Kategorie Jump'n Run, denn nun muß Luke über die Ketten des Panzers und diverse andere bewegliche Teile



hüpfen, um auf das Dach des Sandspeeders zu gelangen und weiter zu fliehen.

Komplett mit Laserschwert

Star-Wars-Fans und alle, die es werden möchten, kommen an diesem Game nicht vorbei. Hier hat jemand das Thema auf brillante Weise in einem Computer-Spiel umgesetzt. Ein herzlicher Griff auf Eure Trommelfelle – es ertönt die Titelmelodie des Films in feinstem Stereo und aufwendigem Arrangement. Dann gleich die nächste Attacke

auf Eure Sinne. Bilder, Animationen und Hintergründe, die eine Augenweide sind. Nach dem ersten Level, in dem ein Sandmonster als Levelwächter auftritt und das leider etwas enttäuscht, wird diese Scharte mit einer neuen Folge von Levelblöcken in der Welt 7 im Blue-Box-Format geschlossen. Somit durchschlagenermaßen geht es in den anderen Levels weiter. Um die nächsten Level zu erreichen, ist ein wenig Geduld und Ausdauer erforderlich. Die Härte des Spiels verlangt drei Continues, sind nicht viel, und Super Star Wars ist höllisch schwer. Mit einem etwas geringeren Schwierigkeitsgrad hätte das Game bestimmt noch mehr Freunde gewonnen.

Tip:

Keine Chance auf dem normalen Weg? Dann probiert Ihr es vielleicht mit einer kleinen Mogelei: Im Optionsmenü irgendeine Option ändern. Zurück zum Hauptbildschirm und folgenden Code eingeben: A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, B. Wurde der Code korrekt eingegeben, sollte ein Jawa-Schrei zu hören sein, andernfalls ausschalten und noch mal versuchen. Hat alles geklappt, kann man mit der 'Start'-Taste die Spielfigur wechseln. Rasches Drücken der Tasten 'R' und 'L' auf dem zweiten Pad läßt das Debug-Menü erscheinen, in dem sich nahezu alles einstellen läßt (mit Hilfe von Pad 1).



The Lawnmower Man

Es softet oftmals fürchterlich – vom Zelluloid grad' auf den Tisch. – So könnte man dichten, wenn man sieht, wie viele Filme im Moment zu Computerspielen umgearbeitet werden. Auch das nächste Spiel hätte es niemals gegeben, wäre da nicht ein gleichnamiger Film, der insbesondere durch seine Tricksequenzen ein Kassenschlager wurde.

Den Film zu versofen, das war im Falle des Lawnmower Man besonders naheliegend. Schließlich wurden dessen Spezialeffekte fast ausschließlich mit Computergrafik realisiert, und seine Handlung dreht sich um künstliche Intelligenz und virtuelle Realitäten.

Der gute Doktor Angelo arbeitet an dem Projekt, mittels Computer den Intelligenzgrad bei höheren Lebewesen zu steigern. Es ist eine Therapie, die er bereits an Schimpansen erprobt und damit gute Ergebnisse erzielt hat.

Gewagte Experimente

Solange diese Versuche an Affen vorgenommen wurden, gab es keinerlei Probleme. Als Dr. Angelo sich jedoch heimlich daran macht, den IQ seines schwachsinnigen Gartenhelfers Jobe (eben jener Rasenmähermann) mit Er-



folg zu steigern, fangen die Schwierigkeiten an. Zum einen bekommt das Militär von Angelos Forschungen Wind und ist ihm fortan auf den Fersen, zum anderen legt sein Versuchsobjekt bald ein bedrohliches Verhalten an den Tag. Kein Wunder, denn dank des Doktors feiner Mittelchen hat sich der Idiot Jobe innerhalb weniger Wochen zur absoluten Intelligenzbestie gemausert, die sich nun als Übermensch betrachtet und gefälligst auch so behandelt werden will. Als der Gute dann auch noch versucht, die Welt-herrschaft an sich zu reißen, schreitet der Doc ein.

Erst mal Jump'n'Run

Laufen, Hüpfen und Ballern: Das erwartet Euch – und auch eine Gewöhnungsphase, denn die Grafik der Jump'n'Run-Levels ist recht eigen, um nicht zu sagen schlecht. Es gibt zwar Extrawaffen und Daten-CDs zum Einsammeln, an verschiedenen Gegnern



mangelt es auch nicht, aber so richtig kann man sich trotzdem nicht über das freuen, was man hier sieht.

Der erst einmal ziemlich negative Eindruck verfliegt jedoch nach den ersten Spielen – zumindest, was den Spielablauf selbst angeht. Wer sich also von der Grafik nicht gleich abschrecken lässt, wird später belohnt.

In jeder Szene muß der Doktor einen Zugang zu verschiedenen virtuellen Realitäten finden und dann in die künstliche Welt des Computers eintauchen. Der Grund dafür ist einfach: Der Rasenmähermann hat inzwischen einen solchen IQ erreicht, daß er seinen Körper abgelegt hat und nur noch als intelligente Dateneinheit im Computerspeicher existiert. Die Abenteuer in den virtuellen Welten entpuppen sich als feinstes 3D-Flug-Actionspiel mit viel schicker Vektor- und Mode-7-Grafik.

Diagnose: durchwachsene Spielunterhaltung. Solange gelaufen und gehüpft wird, herrscht eher Enttäuschung, sobald man aber in einem 3D-Level ist, folgt die große Entschädigung. □

Tip:

Jump'n'Run-Levels hilft nur, wenn man sich nicht zu sehr an den Warzones besten ist, sondern sich nicht zu sehr an die Achten achtet. Man sollte sich recht genau mit den Daten-CDs vor, so daß man sie in den fliegenden Flugmanövern immer wieder findet.



Manchmal gibt es Games, über denen ein Ballon mit einem dicken Schild schwebt: Dieses Spiel wird bald indiziert. Ein Proband, auf den das absolut zu trifft, ist Total Carnage.

Total Carnage

ten. Ihr habt nach der Machtergreifung des Tyrannen die Ehre, einen dieser beiden Agenten zu steuern. Die Bedienungsanleitung meint zur Beschreibung der Helden, die da gesteuert werden sollen: Nur zwei Männer sind mutig genug, stark genug und einfältig genug (wörtliches Zitat!), um es mit Akhboobs Armee aufzunehmen – Captain Carnage und Major Mayhem (der Name bedeutet etwa soviel wie Bluthad und Körperverletzung). Wie es in dieser Branche nun mal üblich ist, treten die beiden mit blankem Oberkörper an und wollen von Dir und einem Mitspieler gesteuert werden.

Euer Abenteuer (oder soll ich besser sagen, das Gemetzel?) nimmt in einem Draufsicht-Szenario seinen Lauf. Du und Dein Freund (oder Du allein), Ihr habt die Aufgabe, den bösen Akhboob zu besiegen, was natürlich nicht geht, ohne erst einmal ein paar Dutzend Schläger seiner Leibgarde zu besiegen.

Kill, Kill, Kill

Die Taktik ist einfach: Bewegt es sich, schießt Ihr es über den Haufen. Bewegt es sich nicht, schießt Ihr es auch über

den Haufen. Tatsächlich könnt Ihr mit dieser Strategie nicht viel verkehrt machen, denn die ab und zu auftauchenden Zivilisten können erst gar nicht getroffen werden, die Jungs und Mädels sind sozusagen unverwundbar.

Unter Verwendung von reichlich Extrawaffen (Granatwerfer, Triple-Schuß, Dum-Dum-Geschosse...) balbert Ihr Euch so den Weg frei und be-



freit ab und zu Gefangene. Immer wenn Ihr eine besonders gute Vorstellung geboten habt (zehn Mann mit einem Schuß, das ist Value for Money, ho, ho, ho...), erscheint ein Symbol, durch dessen Betreten Ihr in Eurem Bluthad entweder weiter nach vorn katapultiert werdet ("Schau mal, jetzt haben wir schon 2000 Monster gemeuchelt, ruf schon mal die Jungs vom Guinness-Buch an..."), oder Ihr gelangt in Sub-Levels, in denen Ihr (na was wohl?) Monster plätten dürft, daß es grad' so a Freud ist.

Mutationen, Levelwächter und Dauerfeuer: Das mit dem Index war kein Witz, da landet das Game bestimmt bald. Und für all diejenigen, die "Die Ärzte" erst entdeckt haben, nachdem sie auf der schwarzen Liste standen (und die Liste der Bundesprüfstelle immer noch mit der Hitparade verwechseln): "Die Ärzte" haben sich vor und nach der Indizierung gelohnt, dieses Game schon vor dem Index nicht! □

Schon, wenn Ihr im Laden steht und die Verpackung von Total Carnage in die Hand nehmt, könnt Ihr es hören: den dumpfen Donner der Granaten, das Rattern der MGs – und wer genau lauscht, der kann auch noch ein paar Schmerzensschreie vernehmen. Worum es dabei eigentlich geht? Na ja, halt darum, alles, was sich bewegt, über den Haufen zu schießen...

Totale Vernichtung

Nein, sachlich bleiben, noch mal ganz langsam von vorne: Da hat doch der



Herrscher von Kookistan einen Krieg ausgerufen. Quasi im Eigenbau hat er aus einigen Fässern mit nuklearem Abfall, diversen Generatoren und ahnungslosen Versuchskaninchen eine Armee von hirnlosen, mutierten Monstern erschaffen, die jetzt versuchen, den dritten Weltkrieg vom Zaun zu brechen. Totale Vernichtung ist angesagt, wenn die Spezialagenten antre-

Tip:

Versucht zunächst einmal, einen Freund zum Mitspielen zu bewegen. Klappt das nicht, laßt Euch ein zweites Paar Arme wachsen. Mit den Extras herumspielen: Findet die Extrawaffe, mit der Ihr am besten klarkommt. Unverwundbarkeitspielen nie liegenlassen. Legt Euch einen einfachen Weg zurecht, nicht alle Routen sind gleichschwer.

Parodius



Das Genre der automatisch scrollenden Ballerspiele ist zwar steinalt, aber noch immer beliebt. Mal scrollt's von rechts nach links, mal von oben nach unten. Egal wie, Hauptsache Action und Spaß! Parodius schafft das auf besondere Weise.

Baller-Games leben eigentlich nur von der Herausforderung, die Reflexe des Spielers zu testen. Nachdenken ist nur selten gefragt. Von allen Seiten stürzen sich Formationen gegnerischer Vehikel auf das eigene Fahrzeug, und von allen Seiten wird man unter Beschuß genommen, man muß Kollisionen vermeiden und, und, und...

Das ist zwar nicht unbedingt das kreativste Gameplay, aber dennoch eine Herausforderung für viele – auch für die Softwareproduzenten. Was in den Spielhallen begann, faszinierte

gelang es den Spieleproduzenten immer wieder, ein abgedroschenes Thema mit schnelleren Grafiken, besseren Sounds und oberflächlich neuen Ideen am Leben zu erhalten. Und mit der Inflation kam auch die Parodie.

Fortgeschrittene Paroditis

Vor allem ein Game nimmt sich voller Begeisterung selbst auf die Schippe. Es trägt den bezeichnenden Namen Parodius und kommt aus dem Hause Konami. Die Story ist zunächst einmal nicht besonders revolutionär, sondern

rinnen und viele andere seltsame Gestalten mehr wollen dem kleinen Helden ans Leder. Der jedoch schlägt ohne Rücksicht auf Verluste mit allem zurück, was er kriegen kann, und sei es mit raketengetriebenen Boxhandschuhen.

Ihr seht schon: Alle Elemente eines 'normalen' Ballerspiels sind zwar vorhanden, aber die Jungs von Konami nehmen sie (und sich selbst) nicht so richtig ernst. Und genau das macht den besonderen Charme des Games aus. Ernst wurde dagegen die technische Gestaltung genommen: Detaillierte und farbenprächtige Animationen bieten sehr viel fürs Auge, ein toller Soundtrack sorgt für passende Untermalung. Und auch für eine weitere Portion Parodie: Ihr räubert Euch in technischer Perfektion völlig abgefahren durch alle Gefilde der sogenannten ernsteren Muse.

Parodius bleibt trotz allem eigentlich ein ganz normales horizontales Ballerspiel, ist aber mit Sicherheit eines der besten seiner Gattung. Auch wer nicht unbedingt auf diese Art von Spielen steht, sollte mal einen Blick riskieren.



bald auch auf den Heimcomputern und später auch auf den Konsolen. Produkte mit großen Namen wie R-Type, Nemesis, Katakis, X-Out oder Xenon (um querbeet durch die Systeme nur einige zu nennen) legen beredtes Zeugnis der Qualität des Genres ab.

Zwar war das Spielprinzip an sich schnell abgenutzt, aber durch die wachsenden Möglichkeiten der Elektronik und durch geschickte Programmierung

genauso hanebüchen wie bei allen Ballerspielen: Der böse große Oktopus hat die Erde in seine Gewalt gebracht, sein guter kleiner Sohn kann das nicht gutheißen, verwandelt sich in ein schlagkräftiges Raumschiff und kämpft sich durch den All-Tag, um seinem Vater die Leviten zu lesen.

Dabei stößt er auf reichlich originelle Gegner: Rabiante Pinguine und Adler, fliegende Katzen, erdrückende Tänze-

Tip:

Ein Joypad mit Dauerfeuer kann Einsteigern das Spiel etwas erleichtern, Profis schaffen es aber auch ohne. Wer seinen Helden mal in voller Bewaffnung sehen möchte, der sollte das Spiel mit der Starttaste pausieren und folgende Knöpfe betätigen: B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben, links.

Super Air Diver

Neulich, irgendwo im nahen oder fernen Osten (jede Ähnlichkeit mit der tatsächlichen politischen Lage wäre rein zufällig...): Einer der lokalen Politiker ist mal wieder ausgerastet. Er hat sich auf dem sogenannten freien Markt einige Mordmaschinen der fliegenden Art bestellt und setzt diese auch gnadenlos ein. So etwas kann die freie Welt natürlich nicht tolerieren, und so werden ein paar Top-Piloten angeheuert, um diesen Mißstand zu beseitigen. Eine ehrenvolle Aufgabe, denn schließlich geht es um die Verhinderung des dritten Weltkriegs...

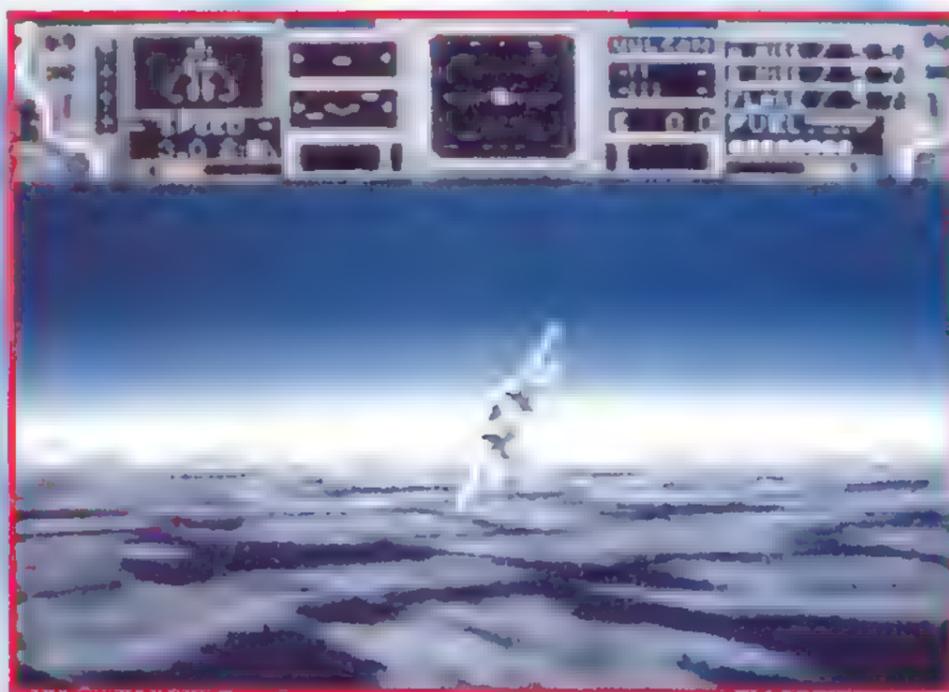
In the Air Tonight!

Sonderlich originell ist die Hintergrundstory wahrlich nicht, aber schon nach den ersten Runden im Killer-Jet ist man bereit, in dieser Hinsicht mal ein Auge zuzudrücken, denn das, was da im Game geboten wird, ist wahrlich atemberaubend. Der Grafikchip des SNES wird voll ausgereizt – im Tiefflug geht es über die Landschaften, und zahlreiche Gegner warten darauf, endlich abgeschossen zu werden.

Leider bleibt es, was die positiven Eindrücke angeht, bei diesen optischen Bonbons, denn spielerisch ist das Game relativ schwach auf der Brust. So gilt es in den stark actionlastigen Flugmissionen zum Beispiel nur, viele feindliche Flieger auszuschalten. Das allerdings ist keine leichte Aufgabe, denn die Jungs fliegen teilweise einen recht ordentlichen Stiefel. Da kommt schon richtig Spaß auf – bis dann die unverschämten starken Endgegner in jedem Level aufkreuzen.

Während sich die Standardgegner

Bitte die Gurte anlegen und das Rauschen einstellen! Keine Widerrede, denn bei diesem Flugsimulator geht es auf dem SNES wirklich hart zur Sache...



noch relativ einfach mit einer infrarot- oder radargesteuerten Rakete ausschalten lassen, ist bei den Endgegnern schon ein solides Maß an fliegerischem Können notwendig. Die Herrschaften sind nämlich gegen Raketen immun und lassen sich nur mit der Bordkanone vernichten.

Es lebe die Schwerkraft

Immerhin muß man sich bei den Missionen keine Gedanken über unfreiwillige Bodenkontakte machen, denn die gibt es hier nicht. Wohl aber gilt es bei der zweiten Sorte von Missionen

aufzupassen, wenn Bodenziele auszuschalten sind. Wie bei der ersten Missionart stehen auch hier zwei Flugzeugtypen zur Auswahl, um auf dem Erdboden gehörig Feuerzauber zu veranstalten.

Bonusmissionen, die sich von Zeit zu Zeit einstellen, lassen immer wieder auf ein abwechslungsreicheres Gameplay hoffen, doch leider ist dem nicht so: Im Prinzip gibt es eigentlich immer nur diese zwei Missionstypen: heinharte Luftkämpfe und relativ gemütliche Bodenbombardements. Das ist der große Schwachpunkt des Games, denn es wird einfach zu wenig Abwechslung geboten: Die Grundmissionen wiederholen sich zu oft, zwar mit unterschiedlichen Unter- und Hintergründen, aber echte Abwechslung kommt trotzdem kaum auf. Trotzdem ist das Game ein akzeptables Action-

spiel geworden. Die Hintergrundstory ist etwas fragwürdig, aber die technische Gestaltung macht einiges wett: Schnellere 3D-Grafik auf dem SNES ist kaum zu finden.

Sound und Effekte gehen ebenfalls in Ordnung. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch angesetzt, aber welcher Retter der Menschheit kennt das nicht... □

Tip:

Jedes Flugzeug hat seine Stärken und Schwächen. Mit der Feinabstimmung in der Bewaffnung lassen sich deshalb auch Vorteile herausarbeiten: Eine vollbewaffnete F-14 schaltet zwar die meisten Luftgegner aus, gegen den Endboß hat sie jedoch relativ schlechte Karten. Vielleicht wäre eine FS-X, die überwiegend mit radargesteuerten Raketen ausgestattet ist, eine gute Alternative, aber das ist wohl Geschmackssache.

Ein Action-Adventure der besonderen Art erwartet Euch, sobald Ihr Flashback Euer eigen nennt. Was da an Spannung gepaart mit toller Technik überkommt, ist einsame Spitze.

Flashbacks Rückblenden nennt man in einem Film die Szenen, in denen sich der Held an frühere Geschehnisse erinnert. Probleme mit dem Gedächtnis hat der Held dieses Games. Denn als Conrad Hart aus seiner Bewußtlosigkeit aufwacht, hat er keine Ahnung mehr, wer er ist, wo er ist, und was er hier überhaupt soll.

Die Hintergrundgeschichte um Aliens in Menschenform, die sich nur durch ihre erheblich höhere molekulare Dichte vom Original unterscheiden und natürlich eine Invasion der Erde



planen, muß eigentlich nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Viel wichtiger ist es zu wissen, daß sie Leuten gerne und oft das Gedächtnis löschen – so auch unserem wissenschaftlich tätigen Helden, der ihnen durch Zufall auf die Schliche gekommen ist. Er wird kurzerhand gekidnappt, und seine Erinnerung wird auf Null gesetzt.

Leider (oder zum Glück) hält ihn das nicht davon ab, vorsichtshalber

Flashback



schnellstens samt Knarre (wo er die wohl herhat?) die Mücke zu machen. Und jetzt kommt die große Überraschung: Er befindet sich nicht etwa mehr auf der guten alten Erde, sondern in einer Gefängnis-Klinik auf einem fremden Planeten, der Heimat der Aliens.

Sein Ausbruch per Hoverbike und die unvermeidliche Bruchlandung im Dschungel bilden nur den Auftakt zu einer langen Reihe nervenaufreibender Geschehnisse. Da gilt es, Abgründe zu überwinden, Aufzüge zu aktivieren, elektrische Böden auszutricksen, Schalter zu betätigen oder diverse Gegenstände zu finden. Ein Verletzter braucht Deine Hilfe, und ganz nebenbei muß Du Dich auch noch mit dem lokalen Zahlungsmittel eindecken.

Hast Du es geschafft, lebend aus dem Dschungel heraus- und in die Stadt hineinzukommen, steht ein Besuch beim Arbeitsamt auf dem Programm, damit Du Dir durch diverse Botengänge und Aufträge (nicht ganz ungefährlich; das muß zur Warnung hinzugefügt werden) die Kohle für ein Rückflugticket zur Erde zusammensparen kannst. Schneller erreichst Du Dein Ziel allerdings, wenn Du Dich als Kandidat für einen Auftritt im 'Death

Tower' qualifizierst, einer Fernsehshow à la 'Running Man'! Und das ist noch lange nicht alles.

Butterweiche Animationen

Was Grafik und Animation anbelangt, so kann sich hier so manches andere Game eine dicke Scheibe abschneiden. Die Bewe-

gungen des Helden, wie er läuft, springt, kniet oder taumelt, sind so wunderbar lebensecht, daß man sich total in einen Film versetzt fühlt. Einfach Sahne! Die Steuerung ist, den komplexen Bewegungsabläufen entsprechend, ziemlich schwierig zu handhaben, und Du wirst einige Zeit investieren müssen, bis Du sie wie im Schlaf beherrschst.

Flashback ist mit drei Schwierigkeitsgraden ausgerüstet, deren Unterschiede sich in der Anzahl der Gegner erschöpfen, die Dir das Lebenslicht auspusten wollen. Einfach ist das Game aber auch auf der einfachsten Stufe nicht, so daß Du die Paßwörter, die als Belohnung nach jedem erledigten Level winken, bestimmt nicht verschmähen wirst. Auf jeden Fall ist Flashback ein Muß für jeden Action-Fan. □

Tip:

Wenn sich eine Lichtschranke absolut nicht deaktivieren läßt, hilft manchmal ein gezielter Steinwurf. Der Stein simuliert für das Gerät die Präsenz des Helden, der dann für andere Aktionen frei ist (zum Beispiel Lifffahren...).

Jim Power in Mutant World

He Leute, steckt Eure Laserkanone ein und setzt diese obercoole Brille auf: Jim Power will Euch zeigen, wo der Grafikhammer der Saison hängt!

Ja, ja, das waren noch Zeiten, als Helden in konventioneller Grafik ihre Mätzchen auf dem Bildschirm abzogen. Auch Jim Power war noch vor gar nicht allzulanger Zeit 'nur' ein ziemlich guter (und erfolgreicher) Titel auf dem Amiga. Aber seinem geistigen Vater, dem französischen Softwarehaus Loricel, war das nicht genug. Die Jungs aus Frankreich 'aben des'alb schwerstens in die 'ände gespuckt, ein bißchen Rotwein und Baguette genossen – und dann das Ganze noch mal ernsthaft und von Anfang an neu programmiert.

Neue Technik braucht das Land

Geblieden sind der Aufbau der ersten Levels und die schicke Musik von Maestro Chris (Turrigan) Hülsbeck. Ansonsten hat sich jedoch eine Menge geän-



dert, und das im absolut positiven Sinn. Loricel hat nämlich hinsichtlich der Optik etwas völlig Neues produziert, was die dem Game beiliegende Brille schon vermuten läßt; die Grafik ver-

wöhnt Euch jetzt mit einwandfreiem 3D, das durch eine neuartige Technik erzeugt wird. Größter Unterschied zu anderen 3D-Brillen-Games: Ihr könnt Jim Power auch ohne Brille ganz normal spielen. Es gibt selbst dann keine Verzerrungen oder Farbverluste. Aber jeder, der irgendwo noch klar im Kopf ist, wird auf die tollen Effekte nicht mehr verzichten wollen.



Leider läßt sich dieser Effekt auf Bildschirmfotos nicht reproduzieren, da er nur auftritt (aber dann heftig), wenn sich auf dem Bildschirm etwas bewegt, was bei Action-Spielen eigentlich die Regel ist. Infolgedessen kann der räumliche Eindruck hier leider nicht so wiedergegeben werden, wie er in Wirklichkeit auftritt. Aber glaubt mir – er ist einfach toll!

Auch das Gameplay präsentiert Euch reichlich Spannung und Abwechslung. Sieben ausgedehnte Levels voller Fiesheiten müssen von Euch (und Jim) mit List, Tücke, Überlegung und viel Geschick durchquert werden. Das an sich wäre noch nichts umwerfend Neues. Was an diesem Spiel jedoch besonders auffällt, ist die Tatsache, daß 'Jim Power in Mutant World' in keine Schublade gezwängt werden kann.

So warten drei der Levels mit lupenreiner Plattform-Action auf, in denen Ihr unter ziemlichem Zeitdruck hüpfen und timen dürft, daß es eine wahre Pracht ist. Zwei andere Levels sind reinrassige Ballerlevels, in denen Ihr z.B. in Eurem Raumschiff horizontal scrollend und



aus allen Rohren feuern durch die Lande fegt. Der Clou schließlich sind die beiden Levels, in denen Ihr im Mode Seven contramäßig durch mehrgeschossige Labyrinth läuft, immer auf der Suche nach Schlüsseln für die vielen verschlossenen Türen. Und wer auf Zweikämpfe mit miesen Monstern steht, der kommt bei den fünf Prachtexemplaren dieses Spiels voll auf seine Kosten, denn einstecken können die Typen reichlich. Und das alles, wie gesagt, in lupenreinem 3D! Eine Grafikorgie mit viel Motivation – und Paßwörtern. □



Tip:

um
nen Tür

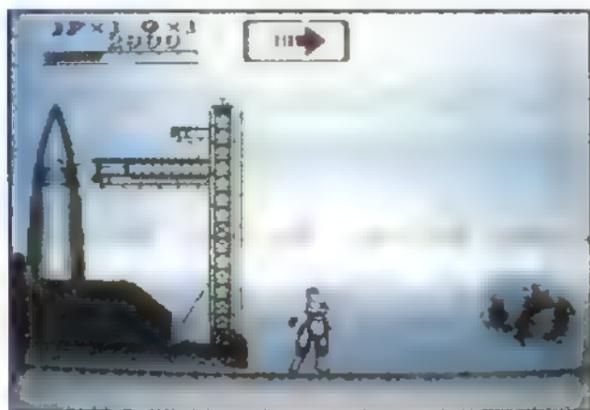
Willkommen in der finsternen Zukunft des Planeten Erde! Nachdem man so ziemlich alles verkehrt gemacht hat, was sich verkehrt machen ließ, liegt die Erde in ökologischer Agonie. Aus dieser trostlosen Lage heraus steht ein größtenwahnsinniger Wissenschaftler auf, um eine neue Welt nach seinen Träumen einzurichten.

Run Saber

Doktor Buford schert sich wenig um Ökologie, ihm liegt vielmehr die Welt-herrschaft am Herzen. So setzt er seine neue Mutationstechnik nicht dazu ein, die tödlich gewordene Umwelt wieder zu zähmen, sondern erschafft monströse Mutationswesen, die sich in der Umwelthölle wohlfühlen und sich völlig seiner Herrschaft unterwerfen.

Jedem Forscher sein Projekt

Dr. Buford ist aber nicht der einzige, der geniale Ideen hat. Immerhin gibt es da ja auch noch Allen und Sheena, die einem neuen speziellen Cyborg-Programm entstammen und die besten



Einzelkämpfer der Welt darstellen. Mit tödlichen Lasersäbeln bewaffnet, sind sie die einzigen, die eine Chance hätten, Dr. Buford zu stoppen. Damit geht es ohne weitere Umschweife mitten

hinein in ein Action-Game, das sich gewaschen hat. Allein oder zu zweit dürft Ihr versuchen, Euch in die Zentrale von Dr. Buford durchzukämpfen. Das Gelände, durch das Eure Mission Euch führt, wird in der Seitenansicht dargestellt. Durch Energiehällchen, die besiegte Feinde mitunter hinterlassen, kann die Reichweite des Laserschwerts verlängert werden. Mittels ebenfalls auftauchender Erste-Hilfe-Kästen lassen sich die eigenen Energievorräte wieder aufstocken.

Bioalarm

Bioalarm wird zuerst auf der Taj-Basis ausgelöst, die von Bufords Kreaturen überrannt wird. Im ersten Einsatz gilt es, sich durch die unterirdischen Anlagen der Basis zu kämpfen um durch einen Schacht zu einer geheimen Landebahn zu kommen. Dort befindet sich Beautiful, der Wächter des ersten Levels. Die monströse Mischung aus Riesengehirn und Flugzeug entführt Euch erst einmal in die Lüfte und versucht Euch dann auszuschalten.

Nach dem Sieg über diesen Tiefflieger wartet Tong-City auf Euch, eine Stadt voller Wunder und Gefahren. Bei Eurem Besuch überwiegen natürlich die Gefahren, die sich Euch in Form von Lehmkriegern, Laserblitzen und Flammensäulen in den Weg stellen.



Die folgende Station ist Jod Valley, eine abgelegene Region im subtropischen Südamerika. Dort hat der wahnsinnige Wissenschaftler ein ganzes Tal mit seinen barbarischen Kreaturen bevölkert. Dutzende von Flugwesen, Sauriern und Riesenschlangen verstellen den Helden den Weg.



Viele von Euch werden schon bei der Erwähnung der Säbel stutzig geworden sein und an ein bestimmtes Spiel gedacht haben: Strider. Ihr habt den richtigen Riecher gehabt, denn Run Saber ist ein hundertprozentiger Strider-Clone, der seinem Vorbild alle Ehre macht. Somit hat auch das SNES eine superbe Umsetzung dieses Spiels bekommen, die (auch ohne "Strider" zu heißen) dem Arkadenoriginal ausgezeichnet nachempfunden wurde. □

Tip:

Springen, springen, springen heißt die Devise im ersten Level. Sucht alle Bereiche jedes Levels genau ab; oft gibt es versteckte Stellen, an denen feine Extras versteckt sind. Die Totenkopf-Lady bekommt Ihr gut in den Griff, wenn Ihr Euch auf ihre Hände und den Schoß stellt. Den Schüssen ausweichen und auf die Feuerwellen achten.

R-Type III

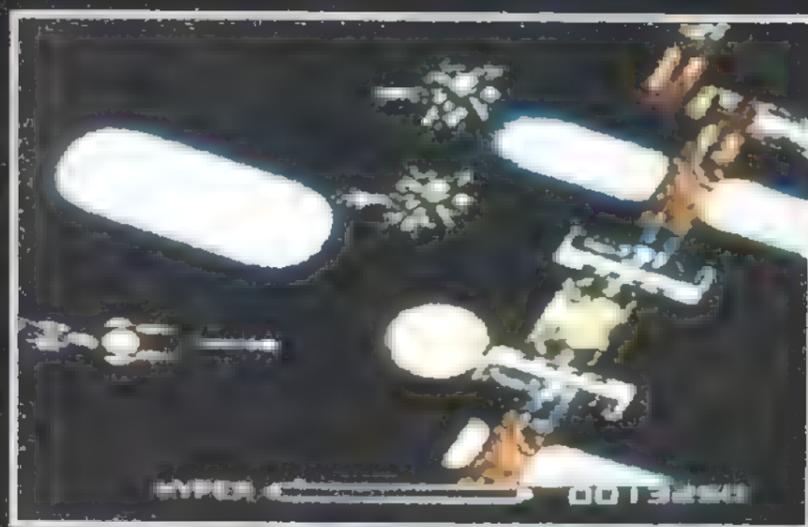
Zum dritten Mal schlägt das bitterböse Bydo-Imperium zu! Von unerschöpflicher Fiesheit erfüllt, machen sich die grauslichen Mutanten aus den Tiefen des Weltraums auf, Euer SNES zu erobern. Nur Ihr und Euer Joypad stehen zwischen den Streitkräften des Imperiums und der Erde.

Vor zirka sechs Jahren gelangte ein Automat in die Spielhallen, der jedem, der die Muße aufbrachte, etwas genaueres anzusehen, Ohis und Abs entlockte. R-Type I warren mit bis dahin nicht dagewesener Grafik auf Bildschirmgröße. Alienassens, die sich über den Bildschirm des Bildschirms und reckten ihre Tentakel detailliert animierte Kosmokakerlaken in Scherenschnitt. Eine bis dahin originale Extrawaffen revolutionierten das Baller-Genre. Tatsächlich brauchte sich nach R-Type kein Ballerspiel ohne Extrawaffe mehr blicken zu lassen.

IREM die Ideenschmiede

Schließlich wurde ein Vertrag mit dem SNES abgeschlossen. Die Konzepte wurden verwirklicht, bis zum Herbst 1991 aber so langsam, dass IREM schließlich aufgab. Als dann ein Modell der neuen Wafler SNES offiziell in Deutschland veröffentlicht wurde, wollten die IREM nicht nachgeben. Sie wollten sich nicht umdrehen und bescherte erst einmal eine herbe Enttäuschung. IREM und Sega stimmten zwar, doch konnten Programmierer und Designer nicht überzeugen. In der Folge wurde der Gag aufgegeben. In Spanien, die wirklichen Neuheiten

Nach dem revolutionären ersten Teil hatte der Hersteller IREM ein neues Namen für den zweiten Teil aufgesetzt. Also machte man sich kräftig an die Arbeit: fast zwei Jahre dauerte es, bis der



dritte Teil erschien – diesmal zunächst als R-Type III. Eine hier noch so spärliche, aber im Prozess der Entwicklung so sehr verpackt, was im zweiten Teil so sehr gesucht wurde: neue Extrawaffen, neue Ideen und reichlich deftige Level.

Die Schauplätze reichen von gigantischen Raumschiffwracks, die durchflogen werden, bis zu bizarren Biozonen, deren Wände mit den seltsamsten Gewächsen bedeckt sind und in

denen unheimliche Insektenwesen ihr Unwesen treiben. Würde dieses Spiel horizontal gespielt, so geht es nur auch vertikal und mühter sogar diagonal auf. Die meisten Level sind gemischt in einem Level.

Auch die monströsen Levelwächter feiern wieder frohliche Urstände, und von aggressiven Kugelräumer bis hin zu mühsamen Riesenballen, die ziemlich die Vorstellungskraft der Extrawaffe bearbeiten. In den 103 Level allzu bald Frust aufkommt (denn stellenweise ist R-Type III rabiat schwer), dafür sorgen ständliche Bonuses. Auch der Zweispielmodus, den der Vorgänger vermissen ließen, ist nun enthalten.

Sicherlich ist R-Type III trotz aller Innovation nicht gerade ein Ausbund an Originalität, auf Spieler, die dieses Genre mögen, wartet jedoch ein höllisch guter Zock!

Tip:

Das Spiel ist in drei Teile unterteilt. Der erste Teil ist der einfachste, der zweite Teil ist der schwierigste, der dritte Teil ist der mittlere. Die Level sind in drei Kategorien unterteilt: 1. Die ersten 10 Level sind die einfachsten, die nächsten 10 Level sind die schwierigsten, die letzten 10 Level sind die mittleren. Die Level sind in drei Kategorien unterteilt: 1. Die ersten 10 Level sind die einfachsten, die nächsten 10 Level sind die schwierigsten, die letzten 10 Level sind die mittleren.

WING COMMANDER

In einem etwas entfernteren Planetensystem wird es einmal zur Konfrontation zwischen Mensch und (Haus-)Katze kommen. Oder wenigstens beinahe. Fakt ist jedenfalls, daß in absehbarer Zukunft die raumfahrende Menschheit in einem bislang noch wenig bekannten Sternensystem mit den Kilrathi treffen wird, ebenfalls eine raumfahrende Rasse, die mit den Erdlingen wohl noch eine Rechnung offen hat. Der genaue Grund dafür ist noch unbekannt, es dürfte aber damit zusammenhängen, daß die Vorfahren der Kilrathi anscheinend auf der Erde nicht unbedingt gerecht behandelt worden sind.

Bei den Vorfahren der Kilrathi handelt es sich vermutlich um gewöhnliche Hauskatzen, die die andauernde



Man Platz, Junge, und sprich mit dem alten Patidin.

Zwangsernährung durch Kitzelkatzen (oder Witzkatzen nicht so ganz) verdaulich haben. Das sollte man zumindest annehmen, denn die Kilrathi sind tierähnliche Wesen, die sich einige auf ihren Pelz einbilden. Was letztendlich auch immer der Anlaß für die Kontroverse war, es geht um die allgemeine Ehre – und es kommt zu zünftigen Gefechten im Weltall.



Viel Feind, viel Ehr

Als Nachwuchspilot auf dem irdischen Flottenschiff Tigers Claw seid Ihr heimlich am galaktischen Kampfgeschehen beteiligt. Ihr müßt Euch dort Eure Flügel erst noch verdienen, und dazu habt Ihr wahrhaftig Gelegenheit genug. Immer wieder warten neue Kampfaufträge (und damit zwangsweise auch feindliche Riesenkätzchen) auf Eredigung. Sei es ein einfacher Patrouillenflug oder die Eskorte von Kampfverbänden. Die pelzige Gefahr lauert überall, und nur der beste Pilot überlebt.

Neben den rasanten Gefechten im All (die den Großteil des Spiels ausmachen) gibt es auch eine kleine Rahmenhandlung, die die Höhen und Tiefen des Helden widerspiegelt. Wer zu viele Missionen verbockt, der findet

Es kann der beste Mensch nicht in Frieden leben, wenn es der bösen Nachbarskatze nicht gefällt. Oder so ähnlich jedenfalls!

sich eines Tages als Kanonenfutter an Bord eines zweitklassigen Kamptraumers wieder. Erfolg dagegen führt geradewegs nach oben. Gut, wenn man ihn hat.

Wie bei der PC-Version ist inzwischen auch für das SNES eine Fortsetzung des ersten Teils erschienen (kein echter zweiter

Teil) – die sogenannten Secret Missions, neue Missionen, einige neue Raumschiffe, aber keine wirklichen Neuerungen.

Was beim PC allerdings noch als recht günstige Zusatzdiskette zu kaufen war, artet auf dem SNES zu einem teuren Vollpreis-Modul aus. Eins von beiden geht für Baller-Freaks noch in Ordnung, beide müssen aber nicht sein – dazu sind in den Secret Missions genügend Elemente drin. □

Tip:

Im Vergleich zur PC-Version scheint ein wichtiges Manöver zu fehlen, das im Kampf entscheidend sein kann: das Drehen des eigenen Flegers um die Längsachse. Aber dem ist nicht so. Das SNES-Handbuch schweigt sich dazu zwar aus, aber das Feature existiert tatsächlich: Einfach ein zweites Joypad einstecken, dessen 'L'- und 'R'-Tasten übernehmen! Mit zwei Joypads zu hantieren ist zwar auf den ersten Blick etwas sonderbar, angesichts der ohnehin schon mehr als gewöhnungsbedürftigen Steuerung sollte es darauf aber auch nicht mehr ankommen.

Willkommen in der schönen neuen Zukunft. Die Mensch- heit hat sich in Sachen Technik rapi- de fortentwickelt. Gesellschaftlich konnten jedoch eini- ge liebe Traditionen bewahrt werden.

Eine der Traditionen, die die Menschen auch in ferner Zukunft noch pflegen, ist die hohe Kunst der Kriegsführung, obwohl sich da einige kleine aber feine Unterschiede zum Hier und Jetzt herauskristallisiert haben. Wer es in der Zukunft zu Macht, Ansehen oder Vorteilen bringen will, der läßt zwar (nach wie vor) für sich kämpfen – die Mittel haben sich allerdings etwas gewandelt. Turmhohe Kampfmaschinen mit der Feuerkraft ganzer Armeen bevölkern das moderne Schlachtfeld. Jeder, der etwas auf sich hält, hat einige dieser BattleMechs, wie sie auch genannt werden, zur Verfügung, gibt die Befehle und kasziert im Idealfall auch den Profit.

Auf diese Weise Geld zu machen ist kein größeres Problem, denn fähige Mech-Piloten gibt es wie Sand am Meer; sie sind die Söldner der Zukunft. Zwar hat sich unter ihnen ein gewisser Ehrenkodex eingebürgert – die meisten Piloten sind Mitglieder eines Clans, und dieser

milie des kleinen Herras gemacht – den hoffnungsvollen Nachwuchs der Familie haben sie bei ihrer Metzelei allerdings übersehen. Herras schwört natürlich Rache und macht sich daran, die Verbrecher zur Rechenschaft zu ziehen.

Keine leichte Aufgabe, denn das Universum ist groß, und auch so begnadete Mech-Piloten wie Herras können es sich nicht leisten, per Anhalter quer durch die Galaxis zu hüpfen. Statt dessen ist mühevoller Kleinarbeit angesagt. Herras kauft sich einen gebrauchten BattleMech und verpflichtet sich für diverse Aufträge, um nicht nur an etwas Bargeld, sondern auch an Informationen über die Übeltäter zu kommen.

Es knallt im All

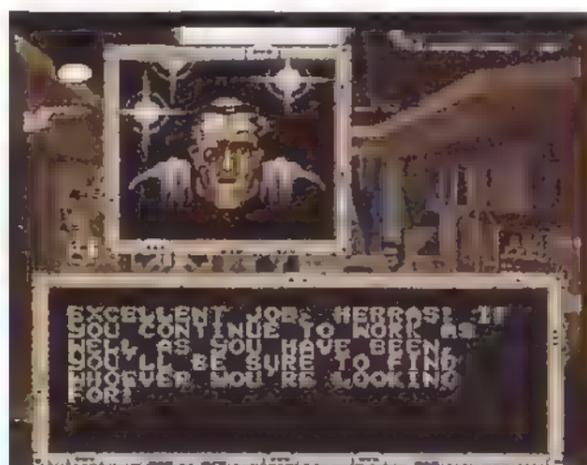
Natürlich geht das nicht ohne handfeste Mech-Gefechte ab, und die erlebt der Spieler aus der Cockpit-Perspektive seines BattleMech. "Immer schön in Bewegung bleiben" heißt die Devise, und "den feindlichen Mechs alles entgegensetzen, was man so an Raketen, Lasern und Partikelkanonen zu bieten

hat". Das ist der Weg zum Erfolg, aber noch nicht das eigentliche Gameplay: Wurde ein Auftrag erfüllt, gibt es vom Auftraggeber eine kleine Belohnung, die allerdings weise eingesetzt werden sollte. Zum einen muß der Mech natürlich repariert und neu bewaffnet werden – vielleicht möchtet Ihr Euch auch das eine oder andere Extra leisten. Und zum anderen gibt es immer noch die größeren (und teureren) Mechs, auf die Ihr für einen wirklichen Erfolg sparen solltet.

Das ursprüngliche Brettspiel-Szenario wurde hier etwas frei, aber dennoch atemberaubend umgesetzt. Wer auf solide Action mit einem

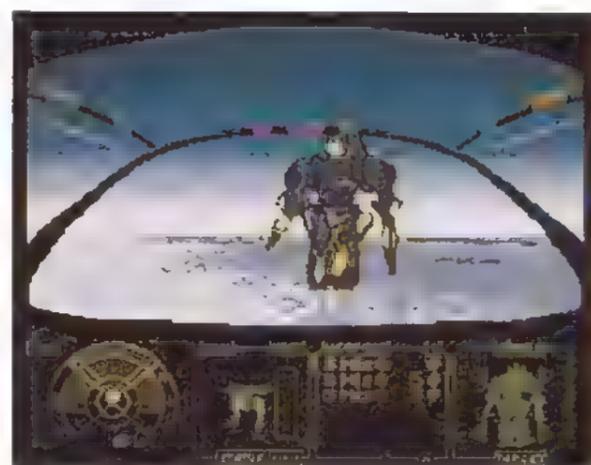
Touch von Adventure und Strategie steht, dürfte an dem Game sicher viel Freude finden. Aber

eine kleine Warnung: Schon nach 10 oder 15 Missionen wird es dermaßen hart, daß man einiges an Nerven und Geschicklichkeit braucht, um nicht sang- und klanglos unterzugehen! □



Clan wiederum verhält sich normalerweise recht loyal, sei es nun zum Herrscher eines bestimmten Planeten oder eben nur zum jeweiligen Auftrag- und Geldgeber – aber da keine Regel ohne Ausnahme ist, gibt es auch hier schwarze Schafe.

Solche Ausnahmen sind etwa die Mitglieder der Dark Wing Lance, einer fiesen und korrupten Söldnertruppe, die auch skrupellos über Leichen geht. Das haben sie damals auch mit der Fa-



Tip:

Alten gegen zehne sind nicht Mechs? Das ist auch für geübte Kämpfer eine harte Nuß. Daher gibt es entgegen der sonstigen Informationspolitik zur Abwechslung mal einen handfesten Cheat: Das Game einfach pausieren und dann folgende Tastenfolge eingeben: * * * * * Anschließend ist man während des Kampfes unverwundbar – aber macht das wirklich noch Spaß?

Nicht nur dem übernervösen Feuerfinger will Konami mit diesem schicken Game etwas bieten, auch das Auge kommt nicht zu kurz. Axelay ist Action pur!

Axelay

Mit zielsuchenden oder flächendeckenden Lasern, Vulkangeschützen, Bombenteppichen und anderen netten Kleinigkeiten sorgst Du dafür, daß Deine Gegner nichts zu lachen haben. Um aber an diese Waffen zu kommen, mußt Du erst einmal an den megamäßigen Levelwächtern vorbei, die genausoviel austeilten, wie sie einstecken können – nämlich reichlich. Bei den Techno-Monstern, Mega-Cyborgs, Super-U-Booten oder Geister-raumschiffen gilt ohne Ausnahme nur ein Motto: "Gib Techno keine Chance!"

Die Story als solche können wir ziemlich kurz abhandeln: Böse Techno-Mutanten wälzen sich mit ihrer gewaltigen Streitmacht auf ein Sonnensystem zu, das sie wohl genauso in Schutt und Asche legen werden wie viele andere Planeten und Systeme zuvor. Natürlich gibt es nur einen einzigen Helden, der dieses Unheil stoppen kann: Dich!

Ausgerüstet bist Du mit einem supermodernen Stratofighter Marke Axelay, der normalerweise jede Menge Feuerpower und Superwaffen besitzt. Normalerweise – denn irgend jemand will wohl Deine Mission sabotieren. Jedenfalls wurden die Waffen geklaut und klammheimlich auf verschiedenen Welten versteckt. Ergo schwingst Du

schamlos übertrieben. Es zeigt keine absoluten Neuheiten und bringt eigentlich auch nichts, was ein durchtrainierter Videofighter nicht schon in ähnlicher Ausführung woanders gesehen hätte. Trotzdem – Axelay hat was. Das Spiel ist phantasievoll, schnell, wartet



Es ist im Ballergenre sicherlich schwer, neben so großen Titeln wie R-Type, Fire Force oder Gradius nicht einfach sang- und klanglos unterzugehen. Extrawaffen und Mutanten gibt es mittlerweile in so vielen Varianten, daß wirkliche Neuheiten im Prinzip immer seltener werden. Gelegentlich kann da schon die bange Frage aufkommen, ob hier nicht bald der Punkt Null erreicht ist. Was können wir unseren durchtrainierten Ballerdaumen denn dann noch anbieten? Sicherlich eine berechtigte Sorge, aber solange es doch immer mal wieder Spiele wie Axelay ins SNES verschlägt, brauchen wir uns diesbezüglich keine allzu ernstesten Gedanken zu machen. □



mit tollen Grafiken und 3D-Effekten auf und wurde mit einigen netten Überraschungen ausgepolstert.

Als Pilot des Axelay-Stratofighters darfst Du also jetzt die ziemlich lädierten Reste Deiner Heimatgalaxis durchfliegen und die Bewaffnung des Jets wieder auftrei-

ben. Die Schauplätze reichen von zerlassenen Planeten über Raumbasenwracks bis hin zu Zonen, in denen eine wilde Mixtur aus Bio- und Techno-Bösewichtern gegen Dich aufgefahren wird. Level für Level kämpfst Du Dich vor und erweiterst mit jeder der sechs Welten Dein Arsenal an Extrawaffen.

Nix Neues an der Baller-Front?

Zu behaupten, Axelay wäre ein Ausbund an Innovation und Originalität, wäre

Tip:

Legt Euch im 'Set Up'-Menü alle Waffen auf eine Taste. Das gibt einen irren Feuerzauber. Das Maschinengewehr des Levelwächters Nr. 2 braucht nur wenige Treffer. Danach von oben links auf den Kopf schießen. Wenn sich der Laserlichtstrahl bemerkbar macht, ist der sicherste Platz oben rechts über dem Kopf des Robbies.

STARWING

Warum hatte General Pepper nur so hämisch gegrinst, als Fox ihn die Urlaubsanträge des Star-Wing-Teams überreichte? Die Antwort wurde schnell offensichtlich, als Fox statt der erhoffenen Antwort einen überwindenden Einsatzbefehl zurückerhielt. Der fiese Dr. Andross war nämlich wieder da – und diesmal wollte er Krieg!

General Pepper hätte sich nicht vorstellen lassen, dass sein Kopf und Rücken wieder als Leinwand für ein neues Experiment des bösen Wissenschaftlers dienen sollte. Niemand etwas einzuwenden, aber wenn diese hochbrisant sind und auf dem bevölkerungsreichsten Planeten durchgeföhrt werden, dann muß etwas unternommen werden. Das taten die Leute von Corneria dann auch und verwiesen den überdrehten Doktor samt seiner Experimente des Planeten.

Die Rache des Dr. Andross

Andross war davon natürlich überhaupt nicht begeistert und siedelte sich auf dem öden Planeten Venom an. Dort baute er ein riesiges Militärapparat der Galaxis auf, ernannte sich selbst zum Kaiser und erklärte Corneria und dem Rest der Welt den Krieg.

Die Star-Wing-Teammitglieder konnten die neuentwickelten AR-Systeme nicht ausschließen. Für sie gab es eigentlich nur eine Wahl: Fox und sein Team im Einsatz, um die Milchstraße. Dieses Team kennt



wenn die Pflicht ruft, natürlich keine Ausreden, auch wenn einmal mehr auf den wohlverdienten Urlaub verzichtet werden muß. Also setzten sich Fuchs und Hase, Frosch und Adler (etwas seltsam sind sie schon, unsere Helden) in ihre Jets und dusten los, um den amoklaufenden Wissenschaftler Mores zu lehren.

Alle Wege führen nach Venom

Die Star-Wing-Teammitglieder wollten Venom und Andross hatte natürlich kein Interesse, daß die Helden ihn überlebten. So schickte er ihnen alles entgegen, was er an Kampfkraft aufzubieten hatte: Ein paar Asteroidenfelder können entschlossene Kämpfer natürlich nicht aufhalten. Wenn dazu aber noch viele hinterhältige Kampftrauer die Gegend unsicher machen, kann es auch für ein Team aus Fuchs und Hase, Frosch und Adler nicht leicht werden. Fünf verschiedene Abschnitte müssen er und sein Team im Spiel durchqueren und überleben, bis sie dem Bösewicht endlich die Leviten lesen können. Und diese Abschnitte haben es in sich: Je nachdem, welchen der drei Kurse sie durchqueren, können sie

Im Weltall ist die Hölle los: Commander Fox McCloud nebst seiner Truppe sowie Nintendos FX-Chip sorgen für tierische Action.



Leute durch Asteroidenfelder schlängeln, über Planetenoberflächen voller Gefahren düsen und sich durch Weltraumfestungen schlagen. Keine leichte Aufgabe, aber die Spieler werden mit der Gewißheit, mal wieder die Menschheit zu retten, wird der Spieler durch einen tollen Sound und (dank FX-Clap) atemberaubende Grafiken belohnt. Das Game ist zwar relativ hart (auch im einfachsten Modus), aber echte Helden schockt so etwas nicht.

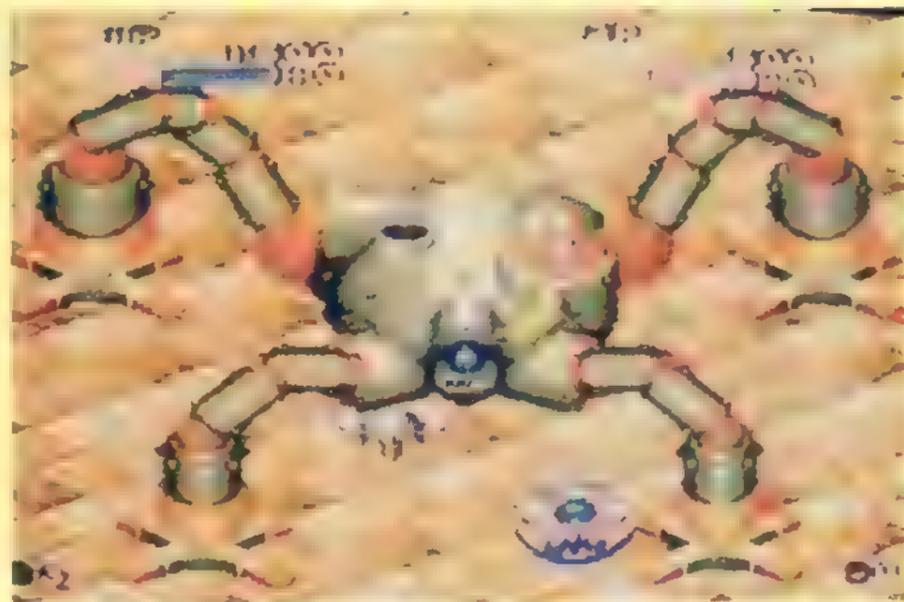
Tip:

Der Spielablauf ist variabel: Wer beispielsweise auf den Planeten diverse Tore durchfliegt, wird mit einem Bonus belohnt. An anderen Stellen wiederum gibt es Belohnungen, wenn man manche Extras nicht aufnimmt. Hier hilft nur geduldiges Experimentieren! Star Wing ist übrigens nur der europäische Titel, in der US-Version nennt sich das Game Star Fox.

Die Sonne scheint, die Donguri-Insel liegt friedlich da, Freude und Eierkuchen sind auch nicht weit! Fröhlich und ausgelassen fliegen Twin Bee und seine Kollegin Win Bee in ihren turnschuhbewehrten Knuffi-Raumschiffen über der Insel Patrouille. Ein ereignisloser Nachmittag, der schon langweilig zu werden droht, bis plötzlich...

Pop'n Twin Bee

Ihr fliegt mit Euren Turnschuhraumschiffen durch ein wunderbar sanft, vertikal scrollendes Szenario, das mit immer neuen grafischen Leckereien aufwartet: Zuerst fliegt Ihr über eine Stadt, auf deren Straßen Euch bombenwerfende Handgranaten entgegenkommen. In den Lüften haben es kleine fliegende Untertassen auf Euch abgesehen, und als Levelwächter wartet eine fliegende Kanonenplattform mitsamt einer Piratenkükenbesatzung auf Euch.



Aus heiterem Himmel erreicht die beiden Helden von Pop'n Twin Bee der Hilferuf einer rehägigen Mangaprinzessin, die um Beistand bittet. Ihr Großvater, seines Zeichens brillanter Wissenschaftler, hat sich den Kopf an der Tischkante gestoßen und ist seither etwas wunderlich: Er hat das dringende Bedürfnis, mit seiner Donguri-Armee die Welt zu erobern. Als das Enkelchen ihm ins Gewissen reden wollte, hetzte er gleich seine gruseligen Schergen auf das Mädels.



Zone zwei befindet sich in der Tiefe des Meeres, dessen sanfte Dünung den ganzen Hintergrund in gleichmäßige Wellenbewegung versetzt. Hier sind es Krabben, Aale und kunterbunte Kilerkarpfen, die sich Twin und Win Bee in den Weg stellen. Als Levelwächter muß ein riesiger mechanischer Tintenfisch herhalten, der – statt Tintenwolken zu verbreiten – mit Laserstrahlen und Energieblitzen um sich schleudert. Extrawaffen gibt's bis zum Abwinken, und Ihr braucht sie auch. Zum einen werdet Ihr ohne den überlegten Einsatz der diversen Extrawaffen nur wenig zu melden haben, zum anderen ist es ja nun mal so, daß man heutzutage ein Ballerspiel ohne Extrawaffen erst gar nicht ernst nimmt.

Um es gleich vorweg zu sagen (und Euch den Mund wässrig zu machen): Ihr werdet nicht enttäuscht! Schon die Grundausstattung kann sich sehen lassen. Kleine, aber feine Kanonen, Granatwerfer, mit dem Bodenziele beschossen werden können, und letztendlich Faustschläge variabler Stärke. Ja, Ihr habt richtig gelesen, Twin und Win Bee verfügen über kleine Ärmchen, mit denen sie auf näherstehende Gegner einschlagen können. Durch Festhalten des Feuerknopfes kann die Kraft, mit der der Schlag geführt wird, erhöht werden. Dazu könnt Ihr noch verschiedenfarbige Glöckchen einsammeln, die sich in Wolken verstecken und vom Schutzschild bis zum Fächerschuss für Aufrüstung sorgen.

Bunt bis schrill, begleitet von einem gepfefferten Soundtrack (der allerdings bei weitem nicht an Parodius heranreicht) präsentiert sich Pop'n Twin Bee als eine traditionelle Ballerorgie mit mehr als einem Aha-Effekt. □

Was macht die Ananas mit der Handgranate?

Und damit seid Ihr auch schon inmitten eines der besten, aber auch seltsamsten Ballerspiele der letzten Jahre. Um genau zu sein: Seit Parodius hat es kein solches Spiel mehr gegeben. Es ist auch kein Wunder, daß sich dieses Game als Vergleich aufdrängt, schließlich wird Pop'n Twin Bee als eine Art inoffizieller Nachfolger gehandelt.

Tip:

Wenn Euch die Credits ausgehen, könnt Ihr Euch frische holen, indem Ihr im Pausenbildschirm den Code A, B, Y, X, R, L, Up, Left, Down, Right, A, A, A eintippt. Auf die gleiche Weise könnt Ihr den Code A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B eingeben; das macht den Spieler unverwundbar.

Super Probotector

Als ich vor ca. 1 1/2 Jahren mein Super NES gekauft hatte, entspann sich zwischen mir und einem Kollegen, der das SNES noch nicht kannte, ein Streit über die Fähigkeiten des Systems. Ich sollte ihm doch ein Spiel zeigen, das all die feinen Fähigkeiten des SNES mal so richtig ausschöpfen würde. Na, ich habe ihm einfach Super Probotector von Konami gezeigt.

Auch wenn Super Probotector nun schon ganze 1 1/2 Jahre auf dem Buckel hat, zur Oberliga der hallerlastigsten Action-Games gehört es nach wie vor. Die Geschichte, vor deren Hintergrund der Verzweiflungsangriff auf diese Invasionsmächte stattfindet, ist mehr als dürftig: Böse Aliens greifen mit absoluter Übermacht an, und nur zwei Spezial-Kampfroboter haben die Fähigkeiten, sich gegen die Mächte der Invasoren zu stellen.

Aufs Beste ausgestattet

Gut ausgestattet sind die beiden Maschinen, die das letzte Bollwerk sind, das die Menschheit einem übermächtigen Feind aus den Tiefen des Welt-raums entgegensetzen hat. Doch

zunächst einmal müssen die beiden Maschinen sich durch die Ruinen kämpfen, die rund um das irdische Hauptquartier der Aliens aufragen! Mutantenhunde, Androidenkrieger, waffenstarrende Barrieren, Flammenmeere, Kampfpanzer und riesige Monsterschildkröten sind nur einige der Hindernisse, die auf dem Weg dorthin überwunden werden müssen.

Als ausgezeichnete Kletterer, Weitspringer und Nahkampfexperten sind die irdischen Maschinen nicht ganz wehrlos. Außerdem können Sie damit auch noch Container einsammeln, die Sonderwaffen enthalten. Da gibt es den oberharten Streuschuß, den punktuell tödlichen Laser und die flächendeckenden Search-and-Destroy-Missiles.

dere als gut Kirschen essen ist, vom bildschirmfüllenden Flammenmeer – komplett mit Lavafontänen – ganz zu schweigen.

Um übrigens auf meinen Kollegen zurückzukommen: Er gab es ja nicht gern zu, aber als dann irgendwann die mutierte Riesenschildkröte durch die Wand brach und dabei der komplette Bildschirm mitwackelte, war der Mann vom SNES begeistert und schnell zu einem seiner größten Fans geworden.

Das wundert sicher keinen, denn jedes Level des Spiels bringt reichlich Abwechslung, neue, superbe Grafiken und einen Stereosound, der sich gewaschen hat. Mal in der Seitenansicht, mal in der Draufsicht, mal schnell hori-



zontal scrollend, mal gemächlich vertikal – es werden alle Register gezogen. Und deshalb gilt auch heute noch, genau wie vor 1 1/2 Jahren: Probotector ist Action deluxe auf dem SNES. □



Höllenviecher

Viecher aller Arten stehen den Helden der Erde zuhauf gegenüber. Doch nicht nur mit reichlich Fußvolk müßt Ihr Euch auseinandersetzen. Alle nasselang tauchen Groß-Aliens und Zwischenwächter auf, mit denen alles an-

Tip:

Auch Monster haben ihre Schwachstellen. Bei der Riesenschildkröte in Level 1 ist es der untere rote Bereich. Bringt Euch vor den Schüssen auf der oberen Plattform in Sicherheit, springt dann runter und konzentriert Euer Feuer auf den besagten roten Punkt.

Eine seit langem vergessene Ruinenstadt, ein Held auf der Jagd nach Schätzen und ein verborgenes Geschenk der Götter, das Unsterblichkeit verheißt: Aus diesen Elementen, zusammen mit einem guten Teil Rätsel und vielen gefährlichen Kreaturen, wird hier ein Spiel gezaubert, das deutlich aus dem Rahmen fällt.



Licht zaubern. Eine Wandmalerei muß Euer Held mit den fehlenden Stücken ergänzen. Fallen sind mit verschiedenen Schaltern zu entschärfen.

Und in so manche Schatzkammer kommt der Krieger allein gar nicht hinein. Er kann den betreffenden Schlüssel nicht erreichen, weil der außerhalb seiner Reichweite liegt oder an einer besonders unwegsamen Stelle aufbewahrt wird. In diesem Falle gilt es, sich der Dienste eines Diebs zu versichern.

GODS

Die Ruinen der namenlosen Stadt, durch die der Krieger auf der Suche nach dem Geschenk der Götter streift, stellen sich

Euch als Ausblick auf eine Welt im Querschnitt dar. Säulen, Treppen, Leitern, Falltüren, Geheimgänge und jede Menge verschlossener Türen müssen erkundet, enträtselt und geöffnet werden, ohne daß Euer Held dabei den 'bestialischen' Bewohnern der alten Stadt zum Opfer fällt.

Seitdem die Erbauer der Ruinen verschwunden sind, haben in den alten Mauern Flugechsen, Satyre, Mörder, Diebe und Landsknechte eine Zuflucht gefunden, die sie eifersüchtig gegen jeden Eindringling verteidigen. Diese Typen haben zwar spitze Zähne, scharfe Krallen und oftmals auch eine gewetzte Klinge parat, treffen den Helden aber nicht



unvorbereitet. Der kann sich mit Wurfmessern, Keulen, Speeren, Feuerbällen und sogar Energieblitzen ausstatten – wenn er das dafür nötige Kleingeld zusammenraffen kann. Im Verlauf des Abenteuers trifft Ihr deshalb –

was für ein Zufall – immer wieder auf einen fahrenden Händler, aus dessen Angebot die Arsenalen des Helden aufgefüllt werden können.

Das Geschenk der Götter

Die Suche nach dem Geschenk der Götter führt durch vier große Stadtteile, die wiederum in jeweils vier Teile aufgesplittet sind. Am Ausgang von jedem der vier Stadtsegmente haben die Unsterblichen zusätzlich monströse Wächter postiert, die der Held – na, was wohl? – besiegen muß.

Der Preis, um den es geht, ist zwar angeblich ein Geschenk, aber auch Geschenke bekommt man nicht unbedingt umsonst. Schnell werdet Ihr feststellen, daß der gerade Weg zu Eurem Ziel fast nie der richtige ist.

Aus entlegenen Katakomben, die mit Horden von Flugechsen verseucht sind, müssen versteckte Schlüssel geholt werden. Geheimnisvolle Kelche warten darauf, daß Ihr sie findet und zurück an ihren angestammten Platz bringt, damit sie dort einen verborgenen Schlüssel ans

Nur auf Umwegen

Sobald einer dieser Typen auftaucht, stürzt er sich auf jeden Wertgegenstand in seiner Nähe. Oft greift er sich dann auch das, was der Held gerade braucht. Der muß dann nur noch warten, bis der Dieb auf seiner Flucht offenes Gelände erreicht, den Langfinger dort zum Kampf stellen und anschließend die zurückbleibende Habe des Besiegten einsammeln.

Grafisch mit einer bei einem Actionspiel selten gesehenen Fülle ausgestattet, präsentiert sich vor allen Dingen das Spielgeschehen von Gods facettenreich und spannend. Wilde Ballereien, gefährliche Kletterpartien, waghalsige Sprünge und hirnschmalzzehrende Rätsel fügen sich wie Puzzleteile zu einem runden Ganzen zusammen. □

Tip:

Erste-Hilfe- und Energiecontainer nur aufnehmen, wenn wirklich Not am Mann ist. Lieber drüberspringen und im Bedarfsfall später zurückkommen. Beim ersten Levelwächter unter den hüpfenden Feuerbällen durchtauchen. Auch hier wieder Ruhe bewahren: Der Bursche läßt sich ohne große Hektik und Rennerei kriegen.

MASTER BLASTER

Auf dem Planeten Sonicus ist die Hölle los! Eine unheimliche Wolke ist aus den Tiefen des Weltraums erschienen und droht, den gesamten Planeten zu vernichten. Doch schon ist Master Blaster zur Stelle ...



He Toto, die haben da unten 'ne echt fiese Wolke rumschweben. Komplett mit Energieblitzen und so! Die Kollegen von der Enterprise sind auch schon da ...

Wie üblich, ohne mich geht es nicht!

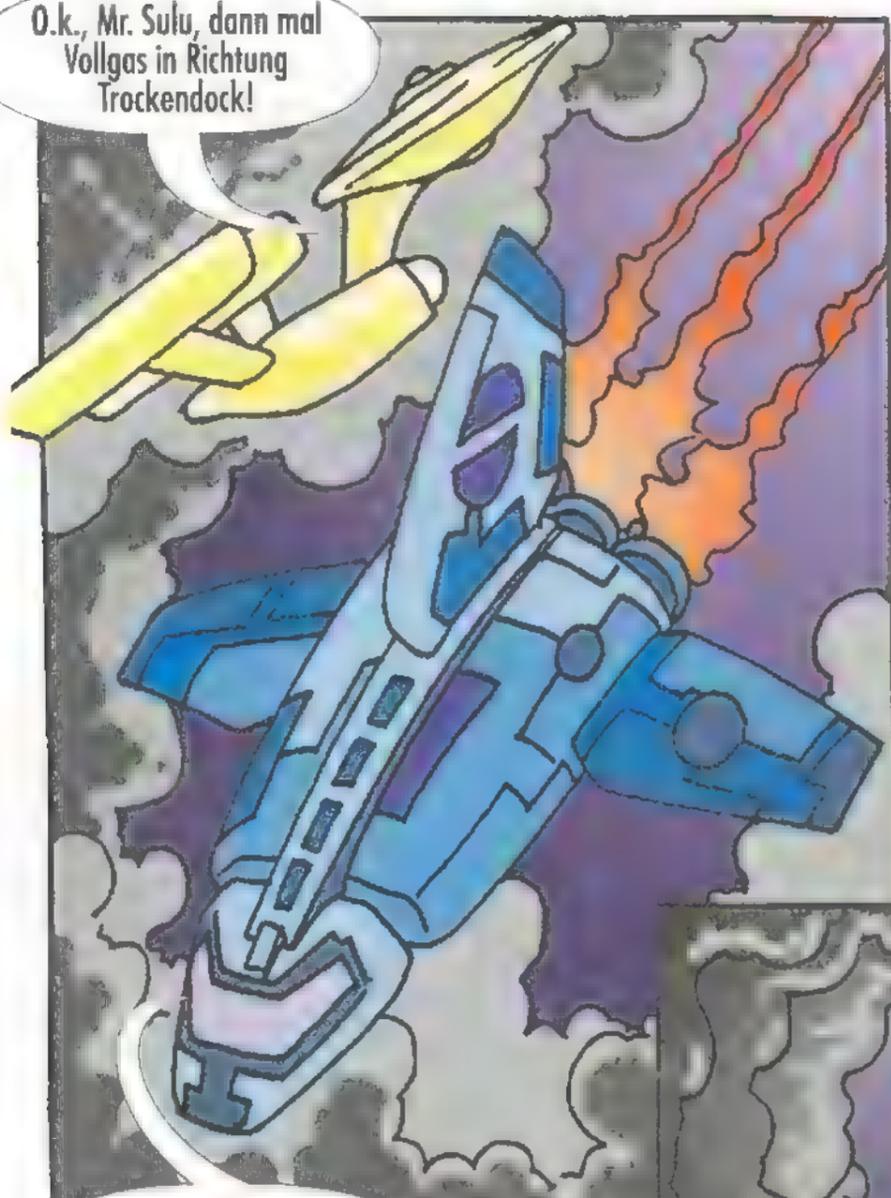


Hier spricht die USS Enterprise! Wir haben versucht, die Wolke zu stoppen und dabei ziemlich was abbekommen. Mr. Scott hat kein Klebeband mehr und kann die Maschinen nicht mehr reparieren! Master Blaster - Du bist die letzte Rettung ...

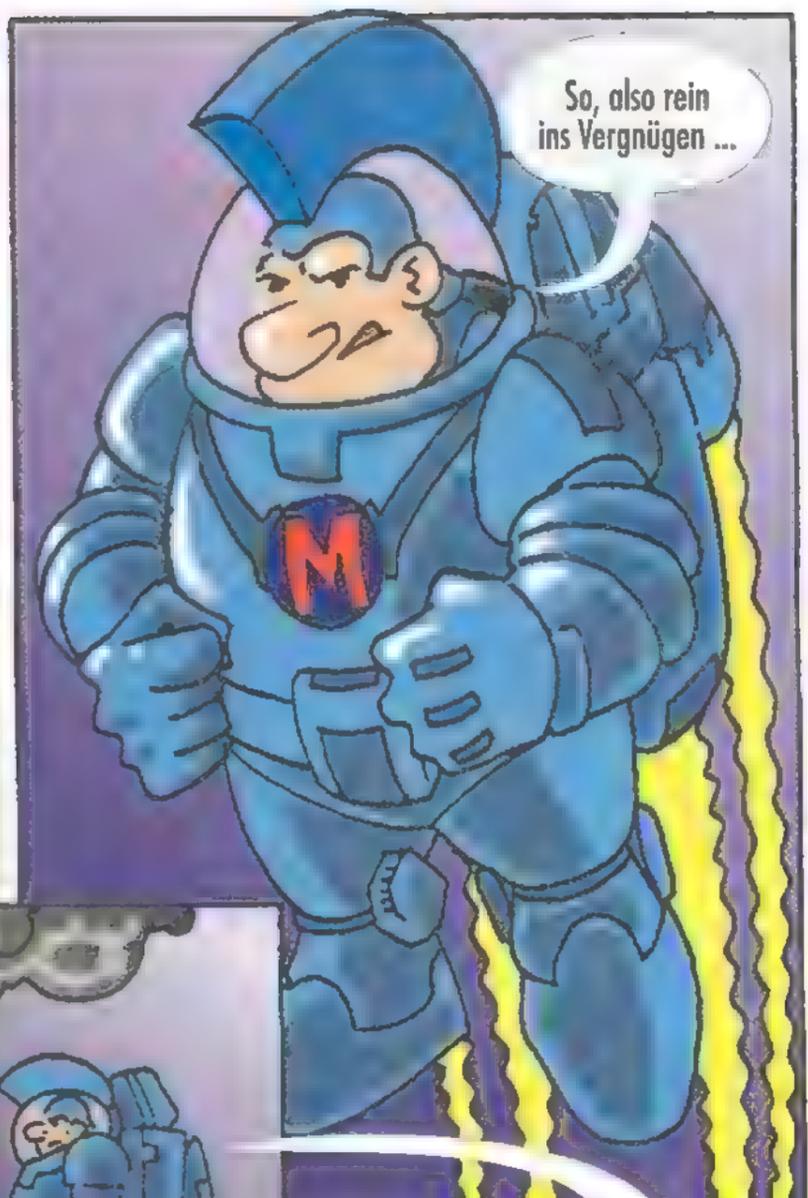


Na, hoffentlich wissen die, worauf sie sich einlassen! Dich ruft niemand ungestraft zu Hilfe.

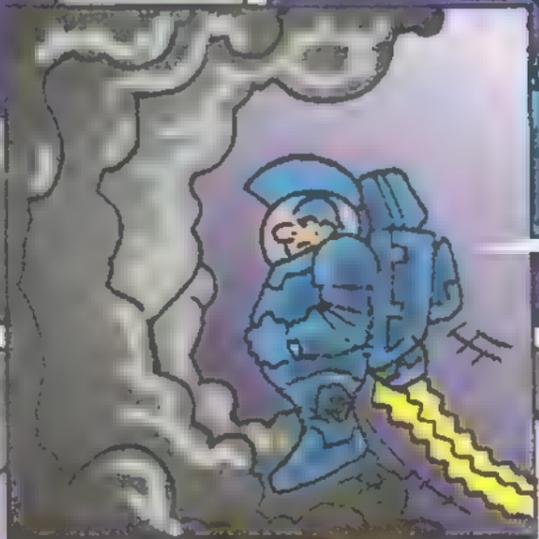
O.k., Mr. Sulu, dann mal Vollgas in Richtung Trockendock!



So, also rein ins Vergnügen ...



Die haben ja ganz schön Respekt vor dieser Wolke! Nun denn, die Pflicht ruft. Toto, ist mein Spezialanzug bereit?



Hallo, Toto! Funkverbindung tadellos. Ich nähere mich der Wolke. Überall Blitze, aber bisher keine unmittelbar aggressiven Reaktionen!



Auch im Inneren der Wolke permanent Energieblitze von gewaltiger Stärke!



Wow, das Innere der Wolke ist ein riesiger freier Raum, in dem ganze Planeten schweben! Es scheint, als würden sie um ein gigantisches Raumschiff im Zentrum kreisen!

Ein langer Korridor, an dessen Ende die Quelle der Energieblitze liegen muß! Dort wird die Lösung dieses Rätsels zu finden sein!

Ich bin jetzt durch eine riesige Schleuse in das Innere des Schiffs gelangt!



Ich sehe jetzt das Zentrum dieser seltsamen Energien vor mir. Dort ist ein tempelartiger Bau, der von zwei riesigen steinernen Götzenbildern bewacht wird.

Ich stehe nun vor einer Art Schrein, der aus organischen Maschinen zu bestehen scheint.



Unglaublich ... Toto, das ganze Ding ist eine lebende Maschine ...

... die sich irgendwie aus einem Game Boy entwickelt hat, den irgendwer irgendwann einmal aus einem Raumschiff geworfen hat!

ENDE

Jump'n'Run

Rennen, springen, Extras sammeln. So lassen sich die Kernpunkte fast jedes Jump'n'Run-Games beschreiben. Aus diesem an sich mageren Grundgerüst bauen viele Spieledesigner wahre Paläste aus Ideen und Spielspaß.

Alles hat mal klein angefangen, auch das Jump'n'Run-Genre. In den ganz frühen Tagen der Spielhallenautomaten gab es mal ein Game namens Donkey Kong. Ein King-Kong-Verschmitt stand auf der Spitze eines Baugerüsts, und niemand Geringeres als der allseits bekannte Nintendo-Mario mußte sich bis zur Spitze des Bauwerks vorarbeiten. Fässer und Feuerbälle behinderten Marios Aktionen und begeisterten Spieler in aller Welt. Drei Levels hatte dieses Game und war damit für seine Zeit phänomenal.

Bis die späteren Abenteuer des tapferen Klempners für Video- und Computerspiele adaptiert wurden,

dauerte es noch eine ganze Weile. Zwischenzeitlich erschienen einige Klassiker des Genres: Miner 2049er, Maniac Miner, Jet Set Willy, Impossible Mission. Die Machart der Spiele war immer sehr ähnlich: Es galt, eine Spielfigur durch bildschirmgroße Levels voller Bösewichter zu lotsen, ohne irgendwo anzustoßen oder herunterzufallen. Spiele mit mehr als 20 Levels waren schon eine echte Sensation, und um langanhaltenden Spielspaß zu gewährleisten, wurden die Games unverschämte schwer gemacht. Böse Zungen redeten damals von Jahres-Games. Gemeint war damit, daß es so schwer sei, alle Levels durchzuspielen, daß es

mindestens ein Jahr dauern würde, bis man dieses Ziel erreicht habe.

Daran hat sich zwischenzeitlich eine Menge geändert. Heute ist ein Jump'n'Run grundsätzlich sehr umfangreich. Ein Level ist immer größer als ein Bildschirm und wenn nicht, dann mit gutem spieltechnischem Grund. Es gibt Extras und versteckte Levels, intelligente Gegner, die nicht nur stur durchs Bild wanken, sondern auch mal dem Helden nachstellen. Die Grafik hat sich seit der Zeit der ersten Games ebenfalls gehörig gemauert, und statt düdeltiger Endlosmelodien gibt es jetzt regelrechte Symphonien als Hintergrundmusik. Ein Spaßgenre eben.





MR. NUTZ

Es wird kalt auf der Welt. Richtig fies, klirrend, bibbernd kalt! Und wißt Ihr was? Es wird noch viel kälter werden, denn Mr. Yeti findet das ganz ausgezeichnet. Eine neue Eiszeit, das erfreut das Superschurkenherz. Cool, ey?

G

anz so einfach ist die schurkische Planung einer neuen Eiszeit nicht, denn immerhin ist da noch Mr. Nutz, das Super-Eichhörnchen. Das coolste aller Eichhörnchen hat einen Haufen Nüsse dabei, einen Haufen Mut und einen enormen buschigen Schwanz. Den knuffig-coolen Charakter zu steuern, ist in diesem umfangreichen Jump'n'Run-Spiel Eure Aufgabe.

Die sechs Levels, aus denen das Game besteht, setzen sich aus jeweils vier Teil-Levels samt einem ganzen Haufen versteckter Zonen zusammen, die alle in der Seitenansicht dargestellt werden.

Gezielt geworfene Eicheln

Der Startpunkt der wilden Rennerei und Springerei liegt in einem idyllischen Wald, der aber allem Sonnenschein zum Trotz schon von den Helfershelfern Mr. Yetis wimmelt. Da krauchen Raupen umher, fiese Igel rutschen auf ihren Bäuchen durchs Gehölz und aggressive Avocados, die hier – oh Wunder der Natur – Beine bekommen haben, traben auf Mr. Nutz zu. Der hat wiederum die verschiedensten Möglichkeiten, sich zur Wehr zu

setzen: Er kann eingesammelte Eicheln (liegen im Spiel überall herum!) auf die Fieslinge schleudern, ihnen mit Schwung auf den Kopf hüpfen (klappt leider nicht immer) oder ihnen einfach seinen formidablen Eichhornschwanz wie eine Peitsche um die Ohren hauen

(erfordert keine Hilfsmittel und klappt fast immer)! Von links zu kommen



und sich unter Vermeidung oder Beseitigung aller Bösewichter nach rechts durchzukämpfen, damit ist bei Mr. Nutz nicht viel gewonnen. Meist kommt Ihr zwar so durchaus ein Level weiter (beileibe nicht immer!), verpaßt aber die meisten Schätze, diverse Schalter und so manche andere interessante Kleinigkeit wie z.B. Extraleben. Ein bißchen Herumlungern lohnt sich also durchaus.

Die einzelnen Levels sind absolut nicht linear aufgebaut. Mal müßt Ihr wirklich überall nachschauen, um ei-

nen Schlüssel zu finden (ohne den es natürlich nicht weitergeht), mal die versteckten Schalter finden, die verschlossene und anders nicht zu überwindende Tore öffnen. Dazu stecken in fast jeder Ritze des Games Münzen, die, sobald genügend davon eingesammelt wurden, einen Extra-Energiepunkt verheißen. Mitunter hat ein Level auch mal zwei Ausgänge: immer einen offiziellen, der ohne Umweg in das nächste Level führt, und manchmal einen geheimen, der nur über halsbrecherische Umwege zu erreichen

ist, die erst mühsam erkundet werden müssen. Diese geheimen Ausgänge führen in Extra-gefüllte Sublevels, die Eurem Energie- und Punktekonto besonders guttun.

Mit Mr. Nutz hat Ocean wirklich mal ein feines Game vorgelegt – gradliniges, ehrliches Gameplay, feine Grafik, leider etwas dudelige Musik (ist wie üblich Geschmackssache) und

einige Zentner Spielspaß. Wer Jump'n'Run-Games mag und sich Mr. Nutz zulegt, hat sein Geld definitiv nicht in den Sand gesetzt. □

Tip:



Daffy Duck – The Marvin Missions

Die Fehden, die Daffy Duck und Marvin immer wieder austragen, laufen alle unter dem Motto: Keine Dynamitstange ist zu dick, keine Schrotflinte zu laut und keine Strahlenpistole desintegrierend genug, um dem Gegner zu zeigen, wie unerwünscht er ist. Wie üblich hegt Marvin auch dieses Mal wieder Invasionspläne und träumt von wilden Eroberungen. Die einzige Chance, ihn zu stoppen, ist die Superente Daffy Duck.

Brennpunkt: der Planet Magma, interstellares Erholungszentrum und galaxisweit bekannt für seine Magma-Fango-Packungen. Zur Zeit ist er Aufenthaltsort der wichtigsten Diploma-



ten des Universums. Ein willkommenes Ziel für eine von Marvins Teufeleien. Der entführt kurzerhand alle Diplomaten und bringt damit den Frieden in der Galaxis zum Wanken. Aber schon naht die Rettung: Daffy Duck hat sich augenblicklich sein Jetpack umgeschmalt und steckt schon mitten in der heißen Rettungsmission.

Hotel Galaktik

Magma, das heißt Vulkane, Flammenmeere, Lavaseen und Glutfontänen. Genau der richtige Ort zur Kur. Mitten

Daffy Duck, die schwarzgefiederte Cartoon-Ente aus dem Hause Warner, hat so ihre Probleme – insbesondere mit ihrem Leib- und Busenfeind Marvin dem Marsianer.

in diesem heißen, in der Seitenansicht dargestellten Szenario stehst Du mit Daffy am Beginn des ersten Levels.

Hier geht es noch relativ zivilisiert zu, es gibt nur ab und zu ein stachelwerfendes Kaktuswesen oder das eine oder andere Lavapfützchen.

Die Strände sind leer, die Hotelkorridore ausgestorben, nur gelegentlich marschiert einmal eine von Marvins Weltraumameisen herum. Aber Daffy klebt auf Marvins Spur, und die

führt in die unterirdischen Kavernen des Planeten.

Verirrt auf Magma

Eines wird Euch nicht erspart bleiben. Sehr schnell könnt Ihr Euch nämlich verirrt haben. Sieht es zunächst so aus, als sei neben dem Laufen und Hüpfen das Ballern auf Marvins Helferameisen das zweite wesentliche Spielelement, werdet Ihr Eure Meinung bald ändern, denn es warten auch Labyrinth feinsten Bauart darauf, geknackt zu werden. Dank einer kleinen Karte, die sich

einblendet, sobald Ihr auf "Pause" schaltet, läßt sich halbwegs die Orientierung wahren. Außerdem muß gekniffelt werden, wie man am besten mit den Vorräten an Raketentreibstoff für das Jetpack umgeht. Einige der Irrgärten sind nämlich nicht zu knacken, wenn Ihr nicht ein wenig darin herumfliegt.

Insgesamt erwarten Euch fünf Aufträge, die allesamt in mehrere riesige Sub-Levels (insgesamt 20) unterteilt sind. Dazu kommen noch die obligatorischen Extrawaffen, eine Continue-Option und massig versteckte Räume im Game.

Daffys Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, und einige Level-Layouts sind von ziemlich fieser Natur. Ansonsten gibt es an diesem Game nix



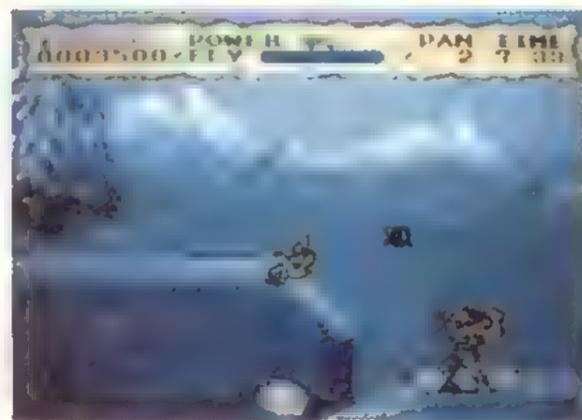
zu monieren. Vielleicht noch, daß es die Originalität nicht unbedingt mit Löffeln gefressen hat, aber dafür ist es technisch ganz ordentlich gemacht. □

Tip:

Vorsichtig vorantasten und das Feuer eröffnen, sobald ein Gegner nur seine Nase zeigt. Ihr müßt dann zwar immer noch auf einen oder zwei Schüsse gefaßt sein, könnt ihnen aber durch die große Distanz besser ausweichen. Sobald Ihr in den Höhlen angekommen seid, Raketentreibstoff sparen; den habt Ihr noch bitter nötig.

Die Abenteuer von Peter Pan sind nicht erst seit Steven Spielbergs Film wieder ein Renner unter den Kindergeschichten. Auch Walt Disney hat sich schon mit Erfolg an dem Thema versucht. Und jetzt macht sich Sony daran, die Spielbergversion von Hook zu versoffen – kein Wunder, bei dem kassenträchtigen Stoff...

Hook



Quer durchs Nimmerland

Quer durchs Nimmerland führt der Weg, den Peter zurücklegen muß, um zu seinen Kinder zu kommen. Die sitzen in der Piratenstadt gefangen. Dort

An der bekannten Kindergeschichte hat sich beim Spiel Hook zunächst nur wenig geändert. Immer noch gibt es da den Jungen Peter Pan, der nicht erwachsen werden will und in dauernder Fehde mit Piratencaptain Hook steht. Auch die



verlorenen Jungs, das Nimmerland, die Totenkopfsinsel, die Sirenenbucht und das Indianerdorf fehlen nicht.

Der große Unterschied zum Buch ist Peter Pan, der in Film und Spiel erwachsen geworden ist und sein Leben in Nimmerland vergessen hat. Aber Captain Hook hat seinen alten Widersacher nicht vergessen, er entführt kurzerhand die Kinder des inzwischen erfolgreich in der Immobilienbranche tätigen Peter. Also: Rückbesinnung auf die Jugend und zurück nach Nimmerland.

Die wunderschöne Story ließ sich auch durch reichlich Hollywood-Make-Up nicht verderben. Die Software-Version des Themas allerdings haben wir mit Bangen erwartet, denn das, was im Rahmen einer Filmumsetzung alles als Spiel bezeichnet wird, spottet meistens jeder Beschreibung. In diesem Game jedoch erwartet Euch eine eher angenehme Überraschung – Hook ist tatsächlich spielbar geworden!

Dingend zu Herzen nehmen solltet Ihr Euch jedoch eines: Hook ist ein Spiel für Kinder! Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch, und die Geschwindigkeit des Spielablaufs wurde bewußt niedrig gehalten, so daß, selbst wenn mal mehr auf dem Monitor los ist, nicht gleich die Orientierung flöten geht.

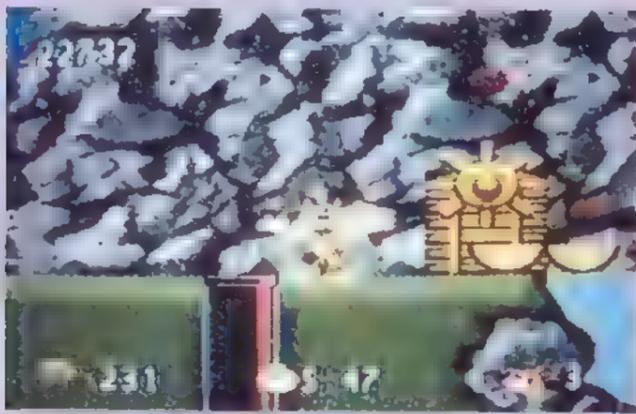
will Hook sie dazu bringen, ihre Eltern zu vergessen und selbst Piraten zu werden. Das Spiel führt Euch durch die Berge, den Nimmerlandwald, die Lagunen der Insel, über die Schädelinsel bis hin zur Piratenstadt. Alles wird in bunter, lebendiger aber trotzdem einfach gehaltener Grafik präsentiert. Ein spannender

Soundtrack untermalt das abenteuerliche Geschehen. Die Layouts der Levels sind phantasievoll und abwechslungsreich, und natürlich fehlen auch die versteckten Extras nicht.

Unser Rat: Wenn Ihr auf knallharte Jump'n'Run-Action steht, ist Hook wahrscheinlich nicht gerade das richtige für Euch. Sollte aber Euer kleiner Bruder (oder natürlich die kleine Schwester) gerade Geburtstag haben, macht Ihr ihm oder ihr mit diesem Game sicherlich eine Riesenfreude. □

Tip:

Der einfachste Weg, um an möglichst viel Reserveleben zu gelangen, besteht darin, ein SUP-Extra einzusammeln, zu sterben, das SUP-Extra erneut einzusammeln, wieder zu sterben und so weiter. Bei einem Reingewinn von +2 Leben pro Runde kommt schnell ein ausreichender Vorrat zusammen.



Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind

Bubsys Markenzeichen, sein meilenweit schiefes Grinsen, hätte den Woolies vom Planeten Rayon eigentlich zu denken geben müssen, als sie ausgerechnet ihm seinen persönlichen Vorrat an Wolle klauten. Kein Luchs mag es, wenn seine Lieblingsknäuel als Raketentreibstoff verheizt werden sollen. Da geht ihm doch glatt der Hut hoch. Und daß mit diesem speziellen Luchs absolut nicht gut Kirschen essen ist, merken die langohrigen Wollknäuel-Kidnapper sehr schnell am eigenen Leibe, denn Bubsy rückt ihnen mächtig auf den Pelz!

Vier riesige Levels lang jagt er den außerirdischen Wolldieben hinterher, die ihre Beute malerisch in der Gegend verstreut haben. Für jedes eingesammelte Knäuel wird Bubsy mit Punkten belohnt, deren Anzahl je nach Farbe der gefundenen Wolle variiert. Hüpf Bubsy gar auf eine ganze Wollkiste, geht das Punktekonto blitzartig nach oben. Aber Vorsicht: Genau hinschauen, denn die glitschigen Bananenkisten, die den Luchs ins Stolpern bringen, sehen den Wolltruhen zum Verwechseln ähnlich! Gerät Bubsy dann außer Kontrolle, kann es leicht passieren, daß er auf einen der vielen dumm herumstehenden Woolies drauftrutscht und eines seiner neun Leben aushaucht.

Banzaiiii!

Apropos Woolies: Die dürfen natürlich nicht ungeschoren davonkommen.

Spitze Zähne, spitze Krallen, spitze Ohren – diese Beschreibung paßt auf so ziemlich jeden Stubentiger dieser Welt. Ganz besonders gut aber paßt sie auf einen etwas größeren Vertreter der Gattung Felis: auf Bubsy Bobcat, seines Zeichens furchtloser Retter entführter Wollknäuel!



Bubsy hat neben seiner Leidenschaft für Wolle inzwischen nämlich ein weiteres Hobby entdeckt: Woolies plätten! Mit einem herzhaften Sprung auf die vielohrige Birne macht er ihnen problemlos den Garaus und scheffelt sogar noch Punkte, wenn er mehrere Gegner in die ewigen Jagdgründe schickt, ohne zwischendurch den Boden zu berühren.

Schick ist, daß Bubsy federnde Baumäste, Haut-den-Lukas-Pads oder auch Giraffen als Trampolin benutzen kann, um sich in ungeahnte Höhen zu schleudern (und dabei vielleicht viele Knäuel, T-Shirts für Extraleben, Unverwundbarkeit und Unsichtbarkeit oder gar Continues ergattert). Damit er sich nach einem derartigen Höhenflug nicht zu Tode stürzt, auf Stacheln, Reißzwecken oder im Wasser landet, könnt Ihr ihn auch fast schwerelos wie eine Feder durch die Lüfte segeln und butterweich landen lassen. Wenn dabei noch ein paar Woolies mit draufgehen, um so besser.

Die Levels können auf mehreren unterschiedlichen Wegen absolviert werden, was sich positiv auf die Langzeitmotivation auswirkt. Versteckte Räume und Warpzonen sorgen für immer neue Überraschungen. Ob Ihr nun bei der Woolie-Jagd auch noch Klaviere und Autos zerbröselst, mit Karacho rasanten Achterbahnen und sich wild drehende Wasserrutschen hinunterdüst oder wie ein Westernheld auf einem fahrenden Zug herumturnt – für Abwechslung ist jedenfalls gesorgt, und über das Alien-Levelendgegner-Schiff oder die Bonuslabels wollen wir hier noch gar nicht reden.

Zugegeben, das Game ist nicht gerade von der einfachen Sorte, aber die präzise Steuerung, die Middlelevel-Marker und die Paßwörter, die Ihr nach jeweils drei überstandenen Abschnitten bekommt, sorgen dafür, daß nicht so schnell Frust aufkommt. Die großen bunten Levels und der fetzige Sound lassen jedes Spielerherz ohnehin höher schlagen. Und wenn Bubsy in unnachahmlich frecher Manier seine Kommentare zum Besten gibt, kann man ihm trotz seiner Unverschämtheit nicht böse sein. Mit Bubsy hat das Softwarehaus Accolade einen absoluten Hit gelandet. □

Tip:

Ein kleiner Ausflug ins zweite Level gefällig? MKBRLN.

Chuck Rock

Wer ist der Erfinder des Rock? Bill Haley? Oder Elvis Presley? Weit gefehlt: So etwa 500000 Jahre früher lebte der wahre Erfinder des Rock – Chuck Rock nämlich. Der nimmersatte Höhlenmensch hat Spuren hinterlassen.

Programm an, daß es mit viel Spaß und Humor programmiert wurde, aber es sind gerade die Levelwächter, die diesen Humor besonders gut zur Geltung bringen. Da trampelt ein Triceratops auf Chuck zu, seine Hornplatte hängt ihm komplett über die Augen, und auf seinem Hinterteil prangt ein großes Pflaster. Oder der Säbelzahn tiger – er scheint fast ausschließlich aus Zähnen zu bestehen.

Bei dem prähistorischen Game Chuck Rock geht es eigentlich weniger um Musik als um eine Entführung. Gary Gitter, der kieselsteinkauende Urzeitmacho mit dem Charme eines heimwehkranken Brontosauriers, hat Chucks Herzblatt, die schöne (Steinzeitbraut – schön!) Ophelia entführt und damit nun den miesgelaunten Frühmenschen auf den Plan gerufen. Der will seine Angebetete nämlich so schnell wie möglich wiederhaben (wer soll ihm sonst sein Bier und seine Pantoffeln bringen?), und so folgt eine wilde Verfolgungsjagd durchs Neandertal.

Steinzeitmensch mit Moral

Niemand legt Hand (oder Klaue) an Ophelia. Wenn irgendeine Schandtät an ihr begangen wurde, kann nichts Chuck davon abhalten, die schlimme Tat zu sühnen, außer vielleicht Bratwürste, Schnitzel, Sülze und Koteletts. So eine kleine Rettungsmission muß angesichts eines herzhaften Imbisses natürlich warten.

Und tatsächlich kann Chuck für das, was folgt, alle Kräfte brauchen. Da warten unter anderem Flugechsen auf ihn, steinimitierende Rieseninsekten und sich teilende Schleimwesen. Als reichte die unfreundliche Fauna noch nicht, ist auch die umgebende Landschaft alles andere als friedlich. Riesige Säureseen



müssen auf dem Rücken eines Sauriers überquert werden. Gegen herabprasselnde Steinlawinen hilft nur ein Baldachin aus Stein (also immer schön den Schieferquader mitschleppen).

Der Mann mit dem Faustkeil

Chuck muß sich aber nicht nur mit "Fußvolk" herumschlagen. Auch die beliebten Levelwächter dürfen nicht fehlen. Man merkt zwar dem ganzen



Program an, daß es mit viel Spaß und Humor programmiert wurde, aber es sind gerade die Levelwächter, die diesen Humor besonders gut zur Geltung bringen. Da trampelt ein Triceratops auf Chuck zu, seine Hornplatte hängt ihm komplett über die Augen, und auf seinem Hinterteil prangt ein großes Pflaster. Oder der Säbelzahn tiger – er scheint fast ausschließlich aus Zähnen zu bestehen. Wenn er brüllt, wird Chuck für einige Sekunden bleich und kann sich nicht bewegen. Die Krönung der ziemlich abgefahrenen Tierwelt ist jedoch ohne Zweifel der Tyrannosaurus Rex in den gepunkteten Boxershorts.

Fünf riesige Levels sind mit solchen skurrilen Einfällen vollgestopft. Da jagt ein Gag den anderen, und zu einem witzigen Jump'n'Run erhält man auch noch eine gute Portion ziemlich doofer, aber lustiger Ideen (Ach ja, viel Spaß mit den Riesenschlangenbrücken und den Walfähren!).

Tip:

Wenn es an manchen Stellen kein Weiterkommen zu geben scheint, hilft der Erfindungsreichtum der Frühmenschen. Mißbraucht einfach ein Krokodil als Wippe: Stellt Chuck auf den Schwanz des Tiers und laßt ihn einen Felsen auf den Kopf des Reptils werfen. Abgründe, die den Weg versperren, können ebenfalls mit Hilfe aus dem Reich der Fauna gemeistert werden. Schlafende Flugsaurier sind für jede Störung dankbar und tragen Chuck gerne über jede Schlucht.

Super James Pond



Was gibt es montags, dienstags, mittwochs, donnerstags, samstags und sonntags nie, sondern nur am Freitag? Richtig, Fisch. Und mit einem Fisch prügelt sich auch der liebe Dr. Maybe in diesem schicken Game herum.

Bei dem Fisch, von dem die Rede ist, handelt es sich nicht etwa um einen x-beliebigen Hering oder Hai, nein, die Rede ist von "F.I.5.II."-Unterwasser-Superagent Pond, James Pond. Ausgerüstet mit dem neuesten Robo-Anzug aus den geheimen Labors der Spionageabteilung ist James oft die letzte Rettung in verzweifelten Situationen. Eine solche liegt in diesem Falle auch tatsächlich vor, denn der obermächtige Dr. Maybe hat zwecks Eroberung der Welt die am Nordpol gelegenen Spielzeugfabriken des Nikolaus besetzt, sie mit sprengstoffgefüllten Pinguinen besetzt und erpresst damit die Regierungen der Welt. Eine Katastrophe!

Klare Sache, James Pond alias RoboCod macht sich umgehend auf die sprunghaftigen Flossen und sieht mal in dem gewaltigen Bauwerk nach dem Rechten.



Funkeleuchtende Gegenstände die James durch einfaches Drüberlaufen einsammelt, gibt es schon vor den schloßähnlichen Fabrikatoren zuhauf. Allerdings sind nur zwei der Tore offen, wovon das eine in eine Art Bonuslevel führt und das zweite in die erste Levelhalle.

Wenn James ein normales Level betreten hat, kann er es übrigens erst dann wieder verlassen, wenn er alle Pinguinbomben gefunden und entschärft hat. Erst dann beginnt das Licht an den durch ei-

nen gestreiften Pfosten gekennzeichneten Ausgängen zu leuchten. In den Bonusräumen dagegen brennt das Licht ständig, darum Vorsicht: Seid Ihr dort aus Versehen zu früh auf einen Ausgang gehüpft, kommt Ihr in diesen Raum nie wieder rein, und all die schönen Boni sind auf ewig verloren.

In den vielen Räumen der Fabrik darf James nicht nur alle Goodies einsammeln, sondern auch reihenweise (ziemlich niedliche) Gegnerchen plathüpfen. Spielkartenzüge, Schlangen, Lebkuchenmänner, Bus-Mamis samt Bus-Babys, ausgeflippte Züge, Ingrätsiusage, Pinse, Luftkracker oder Blumen stellen sich James in den Weg und sorgen dafür, daß die Befreiungsaktion immer schwieriger wird und die Zahl der Leben rapide abnimmt. Leider fehlt dem Spiel eine Paßwort-Option, so daß Ihr nach einem kompletten Exitus immer wieder von vorne anfangen müßt. Das geht mit der Zeit ziemlich auf die Nerven. Zum Glück gibt es aber reichlich Extras zu finden – in Form von Lebens- und Energie-Icons, Flugzeugen (helfen über fiese Abgründe hinweg und schützen vor Verletzungen), Flügelchen (um an Stellen zu gelangen, die jenseits der Hochsprungmarke liegen), Autos (für schnelleres Vorankommen) und gewissermaßen Schutzroben (mildern Stürze aus hohen Höhen ab). Hin und wieder findet James einen Kasten samt Kontrolett, von dem aus er nach einem vorzeitigen Exitus das Spiel fortsetzen kann.

Nicht zu unterschätzen ist auch sein Anzug, mit dem er sich in ungeahnte Höhen recken kann. Da oben findet er dann ja vielleicht eine Plattform, unter der er sich weiterhangeln kann (sieht echt lustig aus), um weite Abgründe zu überqueren.

Witzig ist das Game (und ist die Musik) auf jeden Fall und auch recht originell. Nur ist eben öfter mal wirklich pixelgenau, Springen angesagt, und wenn der Bildschirm dann dabei auch noch auf einmal auf dem Kopf steht, wird's echt kriminell. Ein Spiel für Könnern, aber eines, das Spaß macht. □

Tip:

Alles absuchen! Es wimmelt nur so von geheimen Nischen und Räumen – auch draußen!

DOKTOR FRANKEN

Franky, die Funny-Version von Frankensteins Monster, und seine Freundin Bitsy (Teilchen) möchten gerne einmal Urlaub machen. Nur, welcher Zöllner läßt schon zweieinhalb Meter große, grüne Monster einfach so passieren?



Weil Franky und Bitsy auf der Urlaubsreise nicht durch den Zoll kommen, verfallen die beiden auf den Plan, Bitsy in ihre Einzelteile zu zerlegen und per Post zum Bestimmungsort zu befördern. Franky selbst



wird die Mühen der Reise auf sich nehmen und Bitsy in New York, dem Ziel ihrer Träume, wieder zusammensetzen.

Eigentlich ein schlauer Plan, er hat nur einen Haken: Die Post natürlich! Die bringt es nämlich nicht fertig, alle Pakete ordentlich zuzustellen, nein, vielmehr werden die Einzelteile in alle Welt zerstreut und Franky muß den Paketen hinterherreisen.

Aus diesem zugegebenermaßen recht eigenwilligen Szenario bastelten die Spieldesigner und Programmierer von



Elite ein Jump'n'Run-Spiel, das gewissermaßen als eine Art nostalgische Rückbesinnung gewertet werden kann. Zwanzig verschiedene Pakete hat Franky geschnürt, zwanzig Levels gilt es zu durchsuchen. Die einzelnen Zonen sind wie Perlen auf einer Kette aneinandergereiht; wurde die erste Station nicht gemeistert, ist auch der Zugang zu den folgenden verwehrt.

Weltreise mit Pfiff

Die einzelnen Schauplätze sind groß und teilweise labyrinthmäßig aufgebaut. Es wimmelt von Geheimgängen und versteckten Kammern. Das unübersichtliche Areal verbirgt aber auch je-



weils vier Teile eines Dokuments, das Franky braucht, um das Land (Level) wieder zu verlassen und seine Reise fortzusetzen.

Auf seinen Reisen machen ihm allerlei unfreundliche Zeitgenossen das Leben schwer. Schon in der heimatlichen Welt verfolgen ihn geflügelte Köpfe, Zombie-Köche und Punks. Frankys Art, sich zu wehren, besteht darin, Tritte auszuteilen – nach links, nach rechts oder im Über-

schlag. Mitunter hinterlassen solchermaßen beseitigte Gegner Batterien, die Frankys Energie wiederherstellen.

Reicht es anfangs noch aus, einfach das komplette Level nach den vier vermißten Teilen abzusuchen, wird es spätestens im Manhattan-Level verdammt schwer. Hier liegen die gesuchten Stücke im Wasser, und Franky kann sie nicht unmittelbar erreichen. Er muß erst den großen Hafenkran mittels Schalldruck aktivieren und ihn die Stücke aus dem Wasser angeln lassen. Jeder Schalter kann nur einmal gedrückt werden und bewirkt dann, daß jeweils ein Gegenstand aus dem Wasser gefischt wird.

Auf seine Art ist Dr. Franken ein bezauberndes kleines Jump'n'Run-Game, das in seiner Machart an frühe Spiele des Genres erinnert. Dr. Frankys Pluspunkte sind demnach seine bunte, ans Naive grenzende Grafik und einfaches, aber gutes Spielgeschehen. Weniger schön ist das Fehlen jeglicher zusätzlichen Option (von der Möglichkeit, eine fehlerhafte deutsche Version einzustellen, einmal abgesehen) oder hilfreicher Continues. Schade, das hätte besser gemacht werden können. □

Tip:

Merkt Euch, wo die benötigten Teile liegen, und wemeldet Umwege. Nehmt Euch im ersten Level vor den riesigen buckligen Typen in acht! Die Kerle verstecken sich mitunter hinter Kistenstapeln und sind kaum auszumachen. Nach dem ersten Level solltet Ihr die südliche Route einschlagen; die ist nicht ganz so gefährlich.

Manche Legenden sterben nicht. Über hundert Jahre ist es nun her, daß Bram Stoker sich den trans-sylvanischen Blut-sauger ausgedacht und dessen gar schreckliche Taten in Form eines Romans unter das Volk ge-bracht hat.

Neben Dutzenden von inzwischen klassischen Verfilmungen des Dracula-Stoffs, tonnenweise übelstem Trash und diversen mehr oder minder gelungenen homagen Anleihen hat zuletzt der neue Versuch von Francis Ford Coppola sich den Dämon zu nähern große Beachtung gefunden. Mit Recht, denn er hat die aller besten die wohl erste wirkge-rechte Verfilmung des Romans turge-legt.

An Jahrzehnten des Erfolgs hat sich jetzt auch das obligatorische Lizenz-spielrecht Da die Rechte an Dra-cula schon vergeben durfte das Label Psygnosis (die Vermittlungs-Macher-sich an der Sache beteiligen) sich quasi aus dem Geschäft zu ziehen.

Renommiertere Namen

Große Namen bürgen nicht zwang-släufig für Qualität. Diese Erfahrung werdet Ihr machen, falls Ihr Euch Dra-cula zueignet. Denn tatsächlich ist ein sol-ches Game das mit Abstand schmalste Soft-ware-Brett, auf dem wir in den letzten Monaten herumhüpfen.

Das erste Level präsentiert gleich die ersten Schocks: Da hat man noch die atemberaubenden Bilder des Films vor

DRACULA

sich und wird in diesem Game mit einer Grafik abgespeist, wie sie knödeliger nicht sein könnte. Matschige Farben, klumpige Charak-tere und miese Animationen bilden ei-nen anschaulichen Reigen schlechter Qualität.



Jedes neue Level führt einen Schritt tiefer in das Jammertal dieses Games. Bald wird klar, was das einzige verbindende Element zwischen Psyg-nosis' Dracula und Cop-polas Film ist: In beiden kommt ein Vampir vor.

Tja, genauso sieht es mit dem Gameplay aus: häusbackel und fad. Ihr müsst einzelne Levels durchlaufen, die den Stationen des Films nachempfunden sind - Draculas Schloss, Hefax Abbey und so weiter, an jedem dieser Schauplätze wimmelt es von Unwichtern, und wenn mal keine Taten bei der Hand sind (z.B. im transylvanischen Wirtshaus) dann werden einfach die paar an den Haaren herbeigezogen.

Su d'her in besetztem Level bringt- brachte Dorfbewohner (warum? wie-so?) jagd auf Euch machen, und Be-trunkene bewerfen Euch mit Flaschen. Dazwischen sieht ein Pf. im Helms der Euch den guten Weg gibt. Euch ein Bowdlerwerk zu besorgen, das nur

gendwo im Level auftaucht. Ist es gefun-den, kann der Unwicht nicht flie-hen, und ein weiteres Level voller min-destens ebenso intelligente Rätsel er-wartet Euch.

So ein Dracula de score für das SNES ein ziemlicher Schmarren. Sollten Ihr Euren täglichen Tausen-der Klimpergeld noch nicht an den Mann ge-bracht haben, werft ei-nen Hunderter für dieses Game aus dem Fenster. Jeder, der täglich auch nur etwas weniger Geld zur Verfügung hat, sollte die Finger von diesem



Spiellassen. Auch unser Prädikat heißt in diesem Fall: besonders schmales Brett.

Tip:

Das Spiel ist ein Action-Adventure, das in einem mittelalterlichen Setting spielt. Die Grafik ist sehr schön, aber die Steuerung ist etwas ungenau. Ein Tipp ist, dass man die Umgebung genau beobachtet, da es viele versteckte Gegenstände gibt, die man für das Spiel braucht. Außerdem ist es wichtig, die Gesundheit des Charakters zu überwachen, da er sonst sterben kann.

super-
stark

Bazar

Elektronik-Ecke



Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk
Das Einsteiger-Laufwerk, multisessionfähig für Photo-CDs,
supergünstig für

299,95

Geheimnisvoll
schwebt die
Spiegelkugel,
von zwei
Niederspannungs-
Spezialstrahlern
beleuchtet,
frei im Raum.
Mit Netzgerät.



Leviator

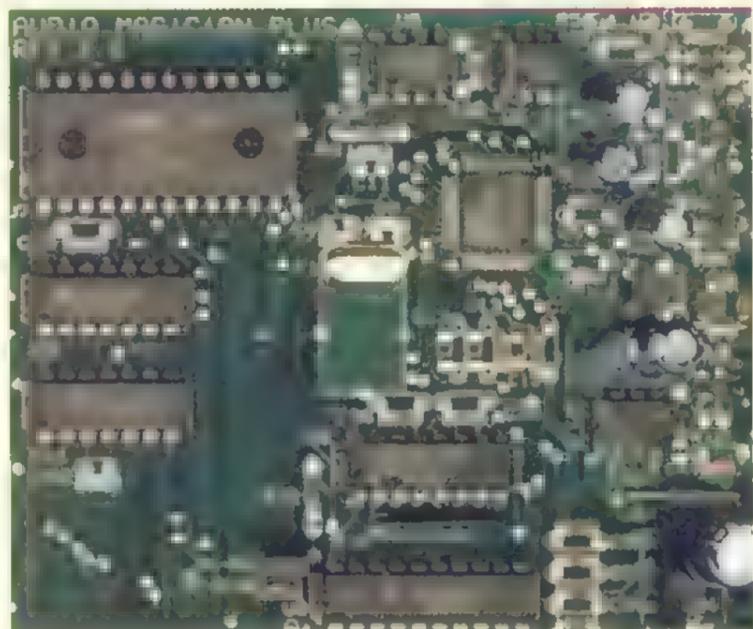
99,-



**Soundblaster 2.0
Deluxe**

inkl. der 2 Topspiele Lemmings
+ Indianapolis 5000 – die
Soundkarte für
jedermann!

119,-



**Audio Magician
Soundkarte**

die etwas bessere
Soundkarte (natürlich
SoundBlaster-kompatibel)
ermöglicht 16-Bit-Sampling
bis 22 KHz und spielt
Wavedateien bis 44 KHz
ab, inkl. Softwarepaket für
Windows!

189,95



Monsterkralle
erzeugt bläulich-
violette Strahlen, die
Du wie ein Zauberer
durch Deine
Hände oder mit
Geräuschen
dirigieren kannst

99,-

ab 10.03. wieder lieferbar

Das eiskalte Händchen



Zaubert far-
bige Licht-
effekte in Dein
Zimmer.

49,95

Blutig – makaber –
täuschend echt: Das Kult-
Requisit aus der "Addams
Family" bewegt
geräuschgesteuert die
Finger und beginnt zu
"wandern".

29,95



Cristal-Light

Preis nur bei begrenzter Stück-
zahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange
der Vorrat reicht.

Bestellkarte

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

brand-
heiss

BAZAR

Alles fürs SNES!



Asterix

– pfiffig, spaßig, bunt und rasant:
Der kleine Gallier mit
seinen Freunden auf
Römerjagd

99,95



Bob – der niedlichste Killer-Robot,

den Ihr je gesehen habt,
zum intergalaktischen
Niedrigpreis

54,95



Capatin America & The Avengers

– Knallharte
Comic-Action
mit den
Original-Marvel-
Helden

59,95



Super James Pond

– Der Agent mit Flossen
jagt Erzfeind Dr. Maybe

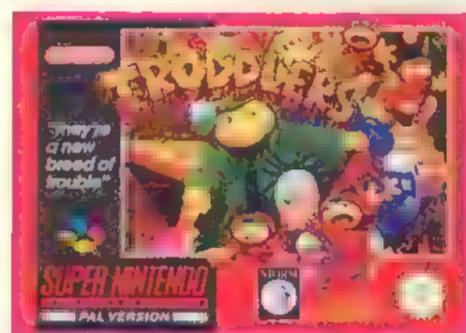
69,95



Super Putty

– Langzeitspielspaß mit dem
trickreichen Knetemännchen

89,95



Troddlers

– Fängt dort an, wo die
Lemminge aufhören

99,95



Warpspeed

– Science-Fiction-
Flugkampfspiel
mit Echtzeit-
Action

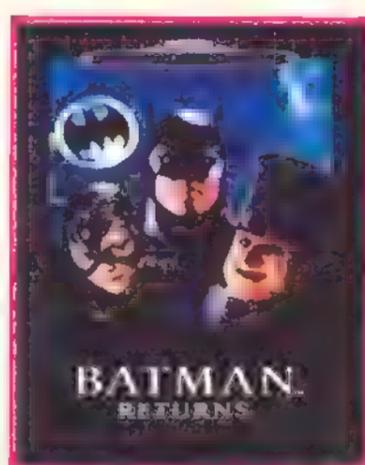
64,95



Aero The Acro-Bat

– Das absolute
Hit-Spiel mit der
coolen
Fledermaus

129,95



Batman Returns

– Kannst Du
gegen Cat-
woman und den
Pinguin
bestehen?

119,95



Incredible Crash Dummies

– Crash für Crash eine
echte Herausforderung

124,95



Dennis

– Wer den Film
kennt, darf das
Spiel nicht
versäumen

109,95



Amazing Tennis

– Technisch und grafisch
brillianten Sportsimulation von
Altmeister David Crane

64,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

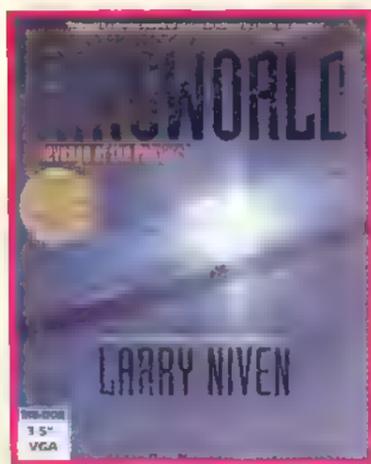
(05651) 979-618

unglaublich

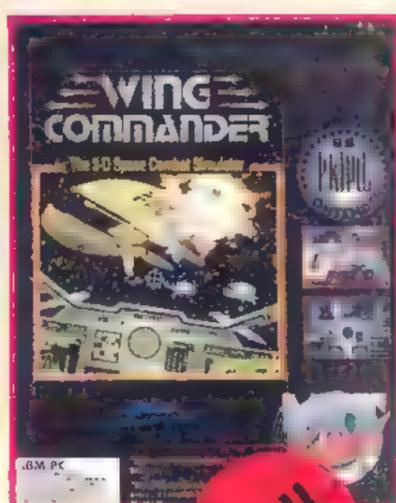
BAZAR

Games, Games, Games

Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven inkl. dem englischsprachigen Originalroman "Ringworld", PC 3,5"



69,95



Wing Commander
Der Klassiker unter den Weltraumflügen überhaupt. Jetzt für den PC zum Superpreis von **39,95**



Civilization
Simulationsklassiker von Microprose in deutsch - nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen, PC 3,5"



69,95



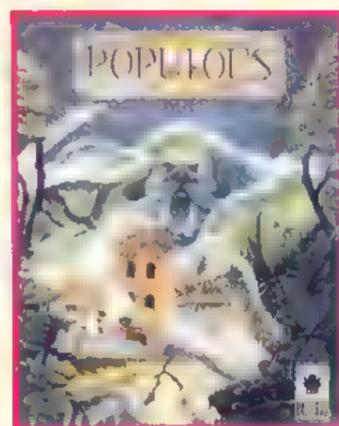
Creepers
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ... PC 3,5"

39,95



Search for the King
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"

34,95



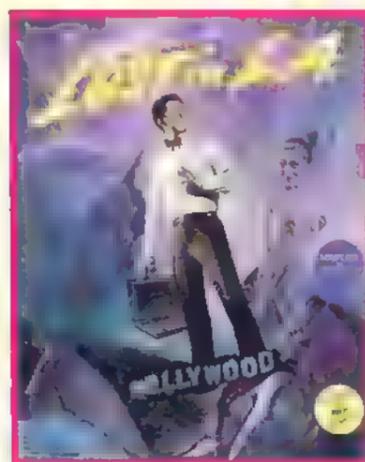
Populous II
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen - alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten. Amiga

35,95



Links Golf
VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen. PC 5,25"

34,95



Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5"

34,95

Kick Off 2
Fußball-Spaß pur. Der Ball ist rund, und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details.

29,95

Plan 9 from Outer Space



Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"

39,95



Star Control 2
Das intergalaktische Kult-Strategiespiel. Über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen können erkundet werden. deutsch, PC 3,5"

37,95



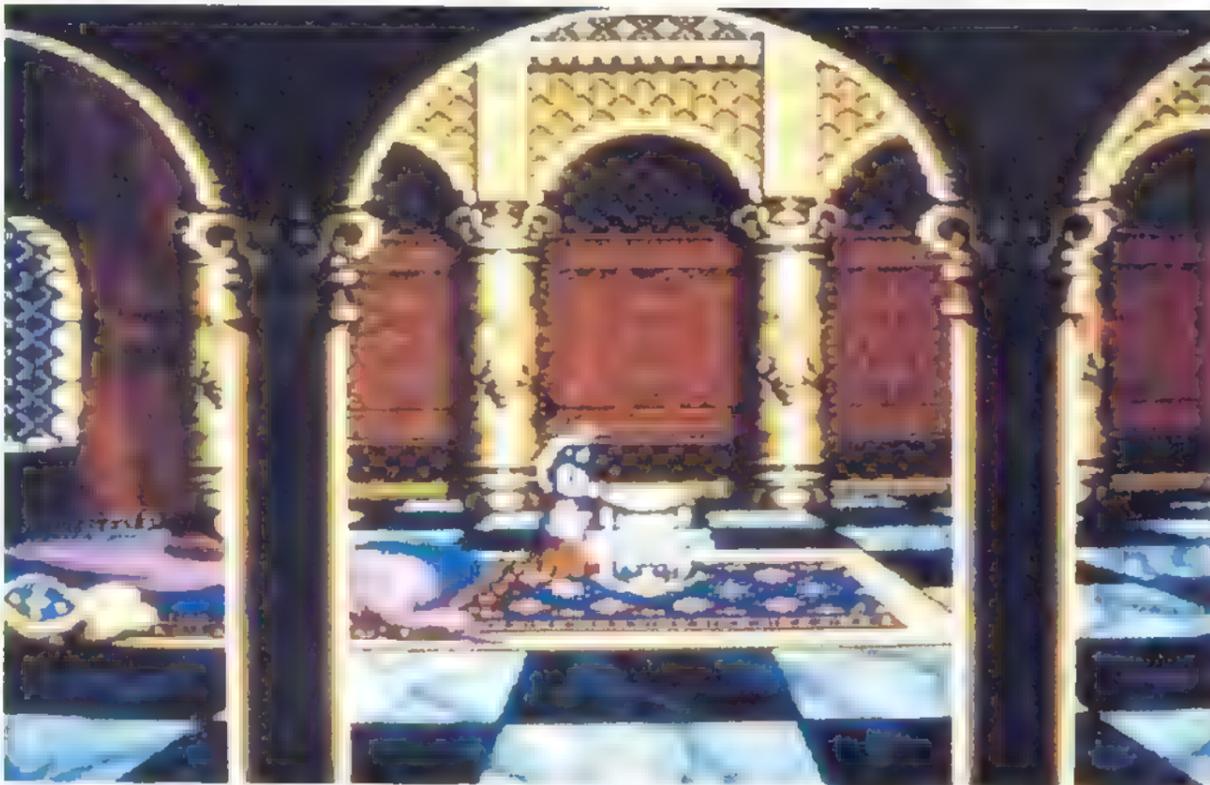
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**

Bestellkarte

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618



Prince of Persia

Was wären die Geschichten aus 1001 Nacht ohne den bösen Großwesir? Nichts! Erst dessen biestige Bosheit und seine fiese Verschlagenheit geben den Helden der Geschichten die Gelegenheit, sich als solche hervorzutun.

Der Sultan des Landes geht mal wieder seiner Lieblingsbeschäftigung nach: fremde Städte belagern und ein wenig morden und brandschatzen. Währenddessen sitzt das geliebte Töchterlein im heimatischen Serail, und der böse Großwesir regiert. Doch den Lumpen gelüftet es nach mehr als nur der temporären Macht. Er will die Prinzessin ehelichen, wogegen die Gute eine Menge einzuwenden hat. Immerhin hat sie gerade eben erst ihr Herz an einen vorbreisenden Prinzen verloren.

Der Wesir zürnt und wirft den Prinzen in den Kerker. Der Prinzessin wird ein Ultimatum gestellt: Entweder sie heiratet den bösen Großwesir, oder sie und der Prinz werden hingerichtet! Und da man ja human ist, gibt's auch

noch Bedenkzeit, angezeigt durch eine Sanduhr, mit deren Ablauf auch eine Entscheidung getroffen sein muß.

Finstere Verliese

Da sitzt er nun, der wackere Prinz! Und der einzige, von dem er Hilfe erwarten kann, bist Du. Mittels Joypad darfst Du zunächst einmal den Helden durch die Verliese unter dem Sultanspalast steu-



ern. Der Prinz kann springen, rennen, schleichen und, sobald er in den düsteren Kavernen einen Säbel gefunden hat, auch fechten. All das tut der durchtrainierte Schönling außerordentlich realistisch, und tatsächlich hat der "Prinz von Persien" dank seiner besonders gelungenen Animationen schon etliche Preise gewonnen. Die Kerker von Bagdad sind weitläufig, verschlungen und in mehrere Teilstücke untergliedert. In jedem dieser Stücke erwarten Euch neue Gefahren. Säbelschwingende Wachen, lose Bodenplatten, Fallgruben voller spitzer Pfähle, Lavaseen und lebende Skelette sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Repertoire, das auf Euch wartet. Saugut, aber auch sauschwer: So kann man den



"Perserprinzen" schnell und treffend charakterisieren. Mal schnell durchzuspielen, das ist hier absolut unmöglich. Dank einer Paßwortoption wird das Spiel aber auch nicht zur ewigen und ätzenden Wiederholaktion. Auf seine Weise ist Prince of Persia die Quintessenz des Jump'n'Run-Genres. □

Tips:



Ultimativen Spielspaß für Euch – nicht mehr und nicht weniger führt die Superameise Zool im Schilde, und schon nach wenigen Probesprüngen während der Testphase schien es, als würde sie es tatsächlich schaffen,

Zool

Der Ameisen-Ninja aus der N-ten Dimension schlägt wieder zu. Auftrag: Euer SNES zu infiltrieren und dafür zu sorgen, daß Ihr lange und ausgiebig Spaß mit ihm habt.



Gelände, daß es mitunter gar nicht leicht ist, inmitten all der Action den Überblick zu bewahren.

Außerdem ist das erste Level in ziemlich grellen Farben gezeichnet, die wenig Kontrast zueinander haben. Unwillkürlich dreht man die Farbe

macht all das Zool zu einem der wildesten und hektischsten Games der letzten Monate, das wirklich aus der Masse anderer Games hervorsticht. Doch

seid gewarnt, denn dank des Tempos ist Zool auch ganz schön schwer. Das erste Level werdet Ihr noch ohne viele Problem gebacken bekommen, aber schon im zweiten sind Profis gefragt. □

ihre Mission zu erfüllen. Aber Zool hat noch eine weitere Aufgabe: Er muß den bösen Krool bezwingen, der versucht, alle Phantasie zu vernichten und durch Langeweile zu ersetzen.

Würger-Weingummis

Daß Krool diese Rechnung ohne Zool gemacht hat, versteht sich von selbst. Ohne Umschweife begibt sich die Weltraumameise auf die Suche nach dem drögen Fiesling.

Erste Station ist das Schlaraffenland, in dem die ganze Szenerie komplett aus Süßigkeiten und Sahnehauben besteht. Allein der Anblick genügt, um für Zahnschmerzen und Bauchweh zu sorgen. Als wäre das nicht schon genug, wimmeln auch noch reichlich Würgerweingummis, aggressive Lakritzmonster und Riesenbienen herum. Da kommt es schon gut, daß Zool sich mit Karatetricks wehren kann. Seine Spezialität ist es, den Typen in bester Kung-Fu-Manier auf den Kopf zu springen oder sie mit seinen Ninja-Killerkugeln zu bewerfen.

Schon in den ersten Levels entpuppt sich Zool als eins der schnellsten Jump'n'Run-Games, die es gibt. Die Ameise rennt, springt und schliddert in einem so aberwitzigen Tempo durchs



und den Kontrast am Monitor herunter. Aber schon das nächste Level – in das Ihr gelangt, sobald Ihr die vier Teilstücke des ersten gemestert habt – ist weniger grell. Dort geht es mitten durch einen Hi-Fi-Laden, der irgendwie riesig groß geraten ist. Aber das ist natürlich relativ, denn Ameisen sind nun mal klein.

Schnell, bunt und abgefahren

Natürlich dürfen auch die für ein Jump'n'Run von Format inzwischen obligatorischen Elemente nicht fehlen: versteckte Bonuslevels, Extraleben und Levelwächter. Summa summarum



Tip:

Mitten im ersten Teil des ersten Levels befindet sich eine Lebkucheninsel, über der eine Plattform schwebt. Wenn Ihr draufsteigt, verschwindet sie nach wenigen Sekunden. Stellt Euch deshalb darunter genau in der Mitte auf und hüpf aus dem Stand fünfmal schnell hintereinander. Ihr gelangt über vier Plattformen in ein ganz oben verstecktes Extralevel.

The Addams Family:

Pugsley's Scavenger Hunt

Die schrecklichste vorstellbare Familie sind bestimmt nicht die Bundys, auch nicht die Flodders. Dienstälter und deutlich schrecklicher sind die Addams, die nach Jahrzehnten der Fernsehkarriere nun den Sprung ins Kino gemacht haben und quasi en passant mal eben versoffet wurden.

Tatsächlich ist Pugsley's Scavenger Hunt bereits der zweite Ausflug zu den Addams, den man unternehmen kann, wenn man ein SNES sein eigen nennt. War in Teil eins noch Raoul, das Familienoberhaupt der Addams der Held (er mußte seine gefangene Familie befreien),

nimmt hier sein Sprößling Pugsley das Heft in die Hand.

Wednesday, Pugsley Schwester, hat sich ein feines Spiel ausgedacht: Überall auf dem Landsitz hat sie besondere Gegenstände versteckt, die Pugsley nun finden muß. Aber sie hat das Zeug nicht nur versteckt, sie hat obendrein auch noch das ganze Haus mit gefähr-



lichen Fallen versehen (weil das viel mehr Spaß macht und man dann an Pugsley immer so herrlich die Blutgerinnungseffekte sehen kann).

Ein Spiel im Spiel

Wo Pugsley seine Suche beginnt, bleibt ihm überlassen. Er kann zuerst im Labor nachsehen, auf dem Dachboden oder im Badezimmer. Aber egal wo, Wednesday war schon vor ihm da und hat für ein gehöriges Tohuwabohu gesorgt. Da fliegen überdimensionale Seifenblasen durchs Bad, die Küche steckt voller Killerköche, und vom Dachboden versucht dauernd jemand, Pugsley Sandsäcke auf den Kopf fallen zu lassen.

Nicht nur Gefahren lauern, es gibt auch reichlich von den bekannten und



beliebten Extras, z.B. Bonusleben, Extraenergie und magische Goldstückchen. Für jeweils 25 eingesammelte Golddollars gibt es ein Pünktchen Energie extra, für volle 100 Dukaten gleich ein ganzes Extraleben.

Ehrlich: Auch der zweite Auftritt der Addams auf dem SNES hat sich gewaschen. Riesig groß, viele leichte Levels, noch mehr mittelschwere und sehr viel mehr ganz schwere sorgen für wochenlangen Spielspaß. Auch die Musik kann sich hören lassen und bleibt sogar nach langem Hören immer noch angenehm. Gar nicht gefallen hat uns eigentlich nur, daß hier weder eine Paßwort- noch eine Speicherfunktion enthalten sind. Da die Levels teilweise außerordentlich gemein und groß sind, kann es deshalb vorkommen, daß sich an besonders gemeinen Stellen der Frust einstellt.

Wer die Addams kennt und mag, Humor in der leicht makabren Addams-Tradition liebt und sich gerade noch ein neues Jump'n'Run-Spiel kaufen wollte, sollte sich dieses Game ruhig mal näher ansehen, es kann nicht schaden! □

Tip:

Paßwörter:

11111
&#KKN
V1913
B&J15
BD#K4
BL91B
BLKX8

Effekt:

100 Leben
Start
zu Pugsley
zu Oma
zu Wednesday
zu Fester
letzte Tür offen



Aladdin



Schreibt man 'Aladdin' nicht nur mit einem 'd'? Nein, spätestens seit dem neuesten abendfüllenden Disney-Zeichentrickfilm nicht mehr.

Seien wir flexibel. Wenn die Jungs von Disney nach bester englischer Manier Aladdin mit zwei 'd' schreiben, dann sollen sie das ruhig tun, denn schließlich haben sie mit 'Aladdin' einen solch hervorragenden Film aus dem Märchen gemacht, daß das Original aus '1001 Nacht' dagegen richtig farblos wirkt.

So erfolgreich wie der Streifen nun mal war und ist, mußte eigentlich zwangsläufig auch ein Videogame daraus werden. Daß die Umsetzung von Capcoms Disney-Spezialisten bewerkstelligt wurde, machte dem Fachmann schon im Vorfeld den Mund wässrig (wir erinnern uns alle noch an das geniale 'Micky's Magical Quest').

Zauberteppich und Wunderlampe

Die Story: Dschafar, der fiese, zauberkundige Großwesir, ist schon seit langem hinter der Wunderlampe her, die im Inneren der 'Höhle der Wunder' versteckt liegt. Aber nur ein guter Mensch kann in diese Unterwelt hinabsteigen, ohne daß ihn die Mächte der Höhle ver-



nichten. Natürlich ist dieser gute Mensch niemand anderes als Aladdin, der Straßenjunge. Den schickt Dschafar in die Höhle der Wunder, die voll mit Schätzen ist – nur leider darf die niemand berühren. Einzig und allein die Wunderlampe darf aus der Höhle entfernt werden.

Es folgen die obligatorischen Verwicklungen, eine Prinzessin stellt sich ein und damit die Liebe, und das Ganze

wird zu einer abenteuerlich-romantischen Story, wie sie im Buche steht.

Filmgefühle auf dem SNES

Capcoms Game-Umsetzung folgt im wesentlichen den Zügen der Story. So rennt und klettert Ihr zum Beispiel zuerst durch die Stadt, jagt später unter anderem durch die Wunderhöhle und landet später sogar im Inneren einer Lampe. Action gibt es reichlich, und verteidigen kann sich Aladdin natürlich auch, wenn ihm die vielen Gegner zu sehr auf die Pelle rücken: Er bombardiert sie einfach mit den aufgesammelten Äpfeln. Dieser Vitaminschock haut die stärkste Wache um.

Absolut phantastisch sind neben den wunderschönen Schauplätzen die Szenen, in denen Aladdin auf seinem fliegenden Teppich durch die Gegend düst. Was aber am meisten beeindruckt, sind die Animationen des Games. Schon beim ersten Bild werdet Ihr das Gefühl haben, einen weiteren Blick in den Film zu werfen. In der Tat scheint es fast so, als hätten die Macher von Capcom auf Originalmaterial zurückgegriffen, denn Aladdin läuft, springt, turnt und klettert genauso flüssig wie im Film. Auch seine Gegner wurden ähnlich authentisch umgesetzt.

Alles in allem ist 'Aladdin' ein tolles Spiel, das nicht nur optisch begeistert und für langen Spielspaß sorgt. Die Paßwort-Option ist eine weitere nette Dreingabe, denn für Einsteiger liegt der Schwierigkeitsgrad doch ziemlich hoch. Einziger Wermutstropfen ist der mit sechs Levels eher bescheidene Umfang des Games. Aber wie heißt es so schön: Man kann nicht alles haben. ↴

Tip:

Das Spiel ist in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt. Die erste Stufe ist für Einsteiger geeignet, die zweite für Fortgeschrittene und die dritte für Profis. Die dritte Stufe ist die schwierigste und erfordert viel Übung. Die dritte Stufe ist die schwierigste und erfordert viel Übung.

Cool Spot

Daran, daß Filmhelden und Comic-Figuren zu Videogames umgeschneidert werden, haben wir uns gewöhnt. Daß jetzt aber auch Markenzeichen großer Firmen ihr eigenes Spiel bekommen, ist neu. Der Held des folgenden Games z.B. ziert normalerweise Limonadenflaschen.



Wer von Euch schon mal 7Up gebechert hat, der kennt auch den coolen Punkt, um den es jetzt geht. Frei nach dem Motto "Allein gehen wir den Kunden auf die Nerven – gemeinsam sind wir unausstehlich", wird hier zum Großangriff auf Euer SNES geblasen. Voller Bangen steckt man das Game ins

coolen Punkts sind im Knast gelandet. Der einzige, der sie retten kann, ist unser Held, besagter cooler Punkt.

Die Käfige, in denen die armen Jungs eingesperrt sind, wurden an den verrücktesten Orten aufgestellt: Am Strand, im Hafen, in einem Keller, in der Badewanne. An diesen Orten muß Spot nun herumhüpfen und Power-Punkte sammeln. Die bringen zum einen Score-Punkte, zum anderen erhöhen sie Spots Kraft.

Spot kann Schüsse abfeuern, die aus Limoblasen bestehen und garantiert jeden Gegner über den Haufen blubbern. Haben die Blasen genügend Power, kann er damit schließlich auch die Schlösser knacken, mit denen die Käfige seiner Kumpels verschlossen sind.

trickfilmreifen Animationen erfreut. Laßt Ihr den Guten einfach tatenlos rumstehen (was wegen des Zeitlimits nicht ganz so gut ist), dann fängt er an, mit den Fingern im Takt der Musik zu schnippen oder Jojo zu spielen. Auch seine Sprünge und Saltos, die Ihr insbesondere in den Bonuslevels bewundern könnt, wo Spot in einer Limoflasche von Blase zu Blase hüpfen muß, sind filmreif.

Zugegeben: Anfangs waren wir echt besorgt, was wohl bei einem Game, in dem eine Werbefigur die Hauptrolle spielt, herauskommen kann. Jetzt sind wir überzeugt von dem Konzept, dadeln Cool Spot wie die Bekloppten und haben nur eine Bitte an die Spieleindustrie: Gebt uns das Meister-Prop-Game, das Milka-Lila-Kuh-Adventure und das Marlboro-Cowboy-Shoot'em-Up. Egal was, nur mehr von diesem Kaliber! □



Gerät, und – wir sind schließlich Schlimmes gewohnt – vorsichtig wird eingeschaltet. Aber was jetzt folgt, kann nur als absolute Überraschung gelten: Statt des üblichen unausgegrenzten Merchandising-Brabsch, der sich aus viel Drumherum und wenig Inhalt zusammensetzt, entpuppt sich Cool Spot schon nach wenigen Augenblicken als Jump'n'Run-Spiel voller unübersehbarer Qualitäten.

Die Story paßt sich dem ungewöhnlichen Helden an: Die Kumpels des

Roter Punkt mit Sonnenbrille

In diesem Heft begegnen Euch ja schon allerlei seltsame Charaktere: Saurier, Kampfroter und Killerknetmännchen. Der coolste Typ im Bunde der Heldengestalten ist jedoch mit Abstand Spot. Mit Sonnenbrille und Tennisschuhen angetan, latscht er lässig durch die Lande.

Bewegt ihn nach links, bewegt ihn nach rechts, immer werdet Ihr mit

Tip:

Auch wenn's schwerfällt: Manchmal müßt Ihr einfach mal ins Leere hüpfen, weil sich dort versteckte Wege finden können. Bestes Beispiel: gleich im ersten Level über den Bailons, die scheinbar die obere Grenze bilden, befinden sich noch weitere, zunächst unsichtbare Exemplare, die in völlig neue Gefilde führen.

Zuviel Fernsehen ist schädlich! Daß das nicht nur ein leerer Spruch ist, müssen die beiden Freunde Timmy und Jamie leid-

voll feststellen. Ihr Videoabend mit dem tollen Saurierfilm endet fatal: auf der anderen Seite der Mattscheibe nämlich!

DinoCity

Timmys Vater verdient mit Erfindungen seine Brötchen. Unter anderem hat er sich auch einen leinwandgroßen Bildschirm ausgedacht, auf den er seine wissenschaftlichen Formeln projizieren kann.

Als sich Timmys Freundin Jamie anmeldet und sein Daddy mal eben in die Stadt muß, nimmt das Unheil seinen Lauf. Die beiden möchten sich einen Film über prähistorische Zeiten anschauen, mit Sauriern und so, und tun das auf Papas kinogroßem Monitor. Der ist aber zu mehr gedacht als nur zum Anschauen von Videobändern. Tatsächlich stellt der Monitor ein Tor zwischen Realität und Videowelt her, durch das Timmy und Jamie schnurstracks gesaugt werden.

Das Ding mit dem Dino

In prähistorischen Zeiten angekommen, können sich die zwei gleich ein Bild davon machen, wie unrealistisch der Film war. Statt auf brüllende, alles zerfetzende Riesenechsen treffen sie auf zwei knuffige kleine Dinos, mit denen sie sich auch umgehend anfreunden.

Da sich Freunde bekanntlich aus jeder Patsche helfen, sind die vier sogleich mitten in einem bunten Jump'n'Run-Game, an dessen Ende die Rückkehr zur Realität steht. Bis dahin ist es jedoch noch ein weiter Weg, und der wird nur dadurch etwas einfacher, daß die beiden Helden ihre neuen Freunde als Reittiere benutzen können.



Sechs verschiedene Levels, von denen jedes aus fünf Teilstücken besteht, sind zu meistern. Ihr braucht allerdings nicht alle Teile zu durchlaufen, denn am Ende jedes Teilstücks gibt es zwei Türen, die jeweils an einen anderen Ort führen. Wer sich merkt, wo es langgeht und auch die entsprechenden Pforten erreicht (mitunter ist an die Dinger extrem schwer ranzukommen!), kann ein Level auf zwei Teilstücke abkürzen. Und noch mehr: Wer die richtigen Türen benutzt, gelangt sogar in Bonuslevels, die nur so von Lebensenergie und Extraleben wimmeln.

Auf der Reise begegnen den Teams auch die wirklich gefährlichen Raubtiere dieser Welt: die Rockies. Dabei handelt es sich nicht etwa um Boxer mit einem schiefen Mund, sondern um



eine aggressive Rasse von Frühmenschen. Aber der coole Dino von Format weiß Rat: Kommt einer der kokosnußwerfenden Wilden zu nahe, wird einfach so lange auf dessen Kopf gehüpft, bis der Aggressor aufgibt. Die Überzeugungsarbeit kann übrigens auch mit einschlägigen Boxhieben geleistet werden.

Die Rockies sind zwar die gefährlichsten, aber bei weitem nicht die einzigen Bösewichter, die auf unsere Helden lauern: Es gibt noch Stachelpflanzen, Monster-Maul-Blüten, spitzschnäbelige Urweltvögel und natürlich Levelwächter. Die sind in DinoCity nicht einen Deut friedlicher als in anderen Spielen, aber – wie der Rest des Games – in fröhlicher Cartoon-Grafik gestaltet. Ob Euch da nun ein kurzsichtiger Steinzeitmensch mit Felsblöcken bewirft (die er vorher mittels Wagenheber ins Bild hievt), oder stachelköpfige Riesenwürmer hinter Euch herwühlen – grausig wird es nie, nur spannend. □

Tip:

Macht Euch Notizen, welcher Weg wohin führt. Probiert alle möglichen Türkombinationen aus. Wenn Ihr bei den Monster-Maul-Blüten seid, solltet ihr möglichst nicht springen. Einfach in der richtigen Höhe über den Rand der Plattformen laufen und in die entsprechende Richtung segeln.

Denkt immer daran, daß beide Teams unterschiedliche Fähigkeiten haben. Insbesondere bei den Levelwächtern haben sich Jamie und ihr Dino bewährt. Die können nämlich schießen und die Gegner auf Distanz fertigmachen.

The Blues Brothers

Die Blues Brothers sind zurück, mit mehr Rhythm, mehr Blues und mehr Power als jemals zuvor. Geht wenigstens auf dem SNES alles glatt mit ihrem Konzert? Natürlich nicht!

Jake und Elwood, die coolen Blues Brothers, sind auf dem Weg zu ihrem ultimativen Megakonzert in Chicago einer miesen Riesenjukebox (!) in die Falle gegangen! Die beiden brauchen alle Hilfe, die sie kriegen können, um noch rechtzeitig zu ihrer Show zu kommen.

Es ist viel, viel Wasser die Flüsse Europas hinuntergeflossen, seit es auf dem Videoscreen so richtig gekracht und gefetzt hat. Klar hat es innerhalb des Jump'n'Run-Genres in der letzten Zeit einige Knüller gegeben; deren Szenarien waren jedoch oft etwas herzlos gestaltet (um es höflich auszudrücken). Da mußte man sich durch Burgen, Kerker, Schiffswracks oder alte Bergwerke knüppeln und hoffte jedesmal, wenn man sich ein neues Game zulegte, endlich mal wieder so richtig ins Volle gegriffen zu haben. Derartige Hoffnungen bestätigten sich nur selten, ein Zustand, dem die Blues Brothers vielleicht ein Ende setzen können!

Die Jukebox singt den Blues

Jake und Elwood haben in der Riesenjukebox reichlichst Levels zu knacken:



34, wenn Du allein spielst, und 25, wenn Du die Action simultan zusammen mit einem Freund angehst. Alle Levels sind mit Mutanten, Monsterschnecken, Teufelsgeiern, Rasenmähern und diversen anderen bösen Überraschungen vollgestopft, daß es nur so kracht. Ergo ist es alles andere als ein Spaziergang, den Blues-Brüdern den Weg in die Freiheit zu ebnet.

Daß die Aufgabe nicht völlig unlösbar wird, dafür sorgen Hilfsmittel aller (abgefahrenen) Arten: Die meisten Stars zum Beispiel sammeln Schallplatten,



um sie gerahmt an die Wand zu hängen, die coolen Sonnenbrillenträger dagegen benutzen sie, um mit ihnen (gut gezielt) ihre Gegner außer Gefecht zu setzen. Eiscreme-Portionen geben Superkraft, und Mini-Jukeboxen machen unverwundbar. Spiralfedern und Pilze dienen als Trampoline. Gib einem Blues-Man eine Kette, und schon verwandelt er sich in einen wahren Kletterkünstler. Und was man mit Schaltern macht, weißt Du vermutlich selbst.

Du beginnst mit fünf Leben und jeweils sieben Energiepunkten. Läuft Dir ein Mini-Blues-Man oder ein Herz über den



Weg, kannst Du den entsprechenden Wert damit erhöhen. Auch Sanduhren solltest Du Dir nicht durch die Lappen gehen lassen, denn sie verlängern das manchmal recht knapp bemessene Zeitlimit. Witzig ist vor allem, daß Du manche Gegner aufheben und in hohem Bogen wieder wegwerfen kannst – das geht übrigens auch mit Deinem zweiten Blues-Bruder. Der absolute Gag aber ist der rasende Ritt auf der Schlange, speziell dann, wenn Deine Jungs gleich zu zweit drauf rumjuckeln.

Von der Idee her sorgen die Blues Brothers also für ziemlich abgefahrene Action. Auch Animation und Sound sind allererste Sahne. Nur die eigentliche Grafik kommt nicht so recht über das Mittelmaß hinweg. Was wirklich etwas nervt, ist außerdem die Tatsache, daß einige Levels einfach zu schwer sind, um sie einigermaßen zügig zu durchqueren. □

Tip:

Achte auf die einzelnen Noten: Es sind Startpunkte, die verhindern, daß Du nach Verlust eines Lebens wieder ganz von vorne anfangen mußt

Dennis the Menace

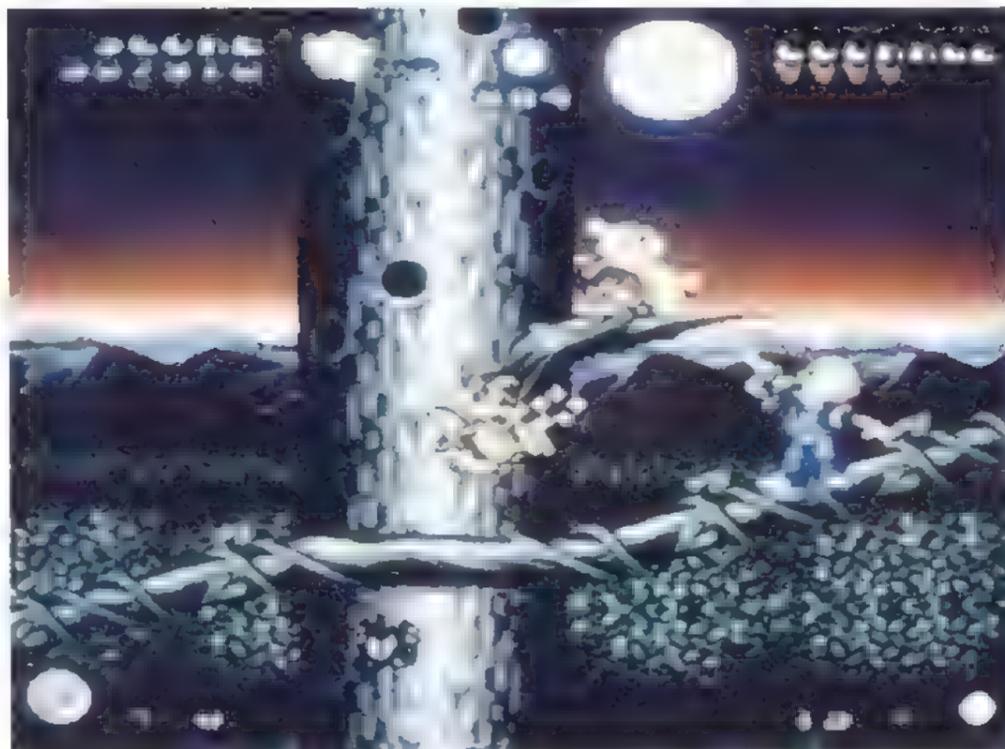
Der lausigste aller Lausejungen ist nicht etwa Tom Sawyer oder Huck Finn, nein, diesen Titel darf Dennis für sich beanspruchen, der kleine blonde Wirbelwind. Seit gut dreißig Jahren ist der Gute nun schon sieben Jahre alt, und dank Zelluloidunterstützung gelangt auch dieser Schlingel jetzt in Euer SNES.

Dennis, die Landplage, hat ein Vorbild: den Nachbarn Mr. Wilson, dessen Anerkennung ihm äußerst wichtig ist. Er möchte immer helfen, für Mr. Wilson Botengänge erledigen und halt alles tun, was so täglich anfällt. Tolle Sache, wenn, ja wenn nicht so ziemlich alles, was Dennis anpackt, fürchterlich schiefgehen würde.

Überall da, wo seine helfende Hand waltet, hinterläßt sie Trümmerfelder. Ebenfalls in Trümmern liegt die Geduld des alten Wilson. Der will nichts mehr mit Dennis zu tun haben (kann man ihm kaum verdenken).

Wörtlich genommen

Den Ausspruch, daß er Dennis nie wieder sehen wolle, hat dieser sich schwerstens zu Herzen genommen. Konsequent wie er ist, packt er seine Siebensachen und macht bei Nacht und Nebel die Fliege. Aber gerade als er verschwinden will, bemerkt er, wie jemand in Mr. Wilsons Haus einbricht.



Blitzschnell ist alles vorüber, und die Münzsammlung des alten Wilson fehlt. Das ist natürlich ein Fall für die Detektei Dennis! Der denkt nämlich nicht daran, die Polizei zu rufen, sondern will diesen Fall selber lösen. Er zieht Dich damit in das bunte Geschehen eines (leider nur mittelpächtigen) Jump'n'Run-Games.

Durch seinen überstürzten Aufbruch hat der Einbrecher Teile der Münzsammlung im Haus verloren. Dennis' erste Aufgabe besteht darin, die verlorenen Geldstücke einzusammeln. Leider hat inzwischen durch das offene Fenster eine Straßenkaterinvasion stattgefunden, und Dutzende der ra-

biaten Viecher treiben sich im Haus herum.

Großkalibrige Wasserpistolen

Dank Wasserpistole und Steinschleuder ist der blonde Held jedoch nicht wehrlos. Aber da so eine Katze neun Leben hat, gibt sie den Weg erst nach hartem Kampf frei. Das ist im Grunde ja auch ganz okay und alles zu akzeptieren – schließlich will man ein bißchen Spiel fürs Geld haben – beim Durchwandern der ausgedehnten Levels jedoch finden sich viele der Münzen an scheinbar unzugänglichen Orten. Die sind dann nur durch extrem pixelgenaues Springen zu ergattern, was zu ziemlichem Frust führen kann und den Spaß für Durchschnittsspieler schnell

gen Null sinken läßt.

Auf die einsame Insel sollte man dieses Game wirklich nicht mitnehmen. An sich sieht es gut aus und läßt sich auch gut bedienen. Doch die unfair schweren Sprünge zusammen mit dem Zeitlimit hinterlassen letztendlich nur noch ärgerliche Gefühle. Das muß man sich in nicht unbedingt antun. Masochisten und eingefleischte Dennis-Fans haben vielleicht ihre Freude daran. Für

alle anderen heißt es: Haben wir alles schon mal besser gesehen, aber trug halt nicht den Namen Dennis. □

Tip:

Außer dem verflücht schwierigen, direkten Springen gibt es noch eine weitere, allerdings etwas unorthodoxe Methode, an hochgelegene Stellen zu kommen: Wenn Euch ein Gegner trifft, macht Eure Figur automatisch einen Luftsprung. Laßt Ihr Euch also auf dem höchsten Punkt eines normalen Sprungs von einem Gegner erwischen, hüpfet Dennis erneut und verdoppelt damit die zurückgelegte Distanz.

Held des folgenden Games ist niemand anderes als Mickey Mouse. Das beliebte Großohr hat zwar als Held hunderter Zeichentrickfilme mehr als einen Triumph gefeiert, in Sachen Computerspiel gingen die diversen Versuche bisher allerdings eher nach hinten los. Nicht so bei *The Magical Quest* – so ein formidables Game haben wir schon lange nicht mehr gesehen.

The Magical Quest

ze als Lift. *The Magical Quest* ist ein Game, das der berühmtesten Maus der Welt endlich einmal wirklich gerecht wird. Wer auch immer dieses Spiel gemacht hat, er hat vorher reichlich

Mickey-Mouse-Cartoons angeschaut. Anders ist es nicht zu erklären, daß hier bis ins Detail alles stimmt. Sogar Mickeys Gegner und die Levelwächter sehen so aus, als seien sie gerade einem Zeichentrickfilm entsprungen.

Der böse Pete (hierzulande eher als Kater Karlo bekannt) hat die Gunst der Stunde genutzt und Mickeys besten Freund, den Hund Pluto (häßlich, aber treu), gekidnappt.

Gute Freunde

Nach Plutos Verschwinden geht es auch gleich ans Eingemachte, und ohne Umschweife seid Ihr mitten in der Action, die zunächst einmal in einem Level voller gigantischer Kletterpflanzen stattfindet: Das ist Mickeys erste Etappe in Karlos Reich. Wie sich herausstellt, hat Karlo magische Fähigkeiten und das ganze Land mit seinem Bann belegt.

Auch angesichts solch übermächtiger Gegner läßt Mickey sich nicht einschüchtern, er setzt seine Suche fort. Dabei muß er durch die verschiedensten, wunderbaren Landschaften wandern und sich dort mit Karlos Leibwachen auseinandersetzen. Zu seiner Unterstützung findet Freund Großohr im Laufe des Spiels drei verschiedene Kostüme: ein Zauberlehrlings-Kostüm, eine Feuerwehrmann-Uniform und eine Bergsteiger-Montur.

Jeder der Anzüge verleiht Mickey eine andere Fähigkeit. Als Feuerwehrmann kann er mit seinem Schlauch

Wasser verspritzen, was insbesondere in den Vulkan-Levels hilfreich ist. Als Zauberlehrling (wie in "Fantasia" kann er magische Blitze verschleudern, während er in seiner Kraxler-Montur über Seil und Spitzhacke verfügt. Trotzdem ist Vorsicht geboten, denn insbesondere die magischen Blitze und die Feuerspritze sind nicht beliebig oft einsetzbar – nach jeder Benutzung geht entweder der Wasser- oder der Magievorrat nach unten.

Gesucht: Knuffiger Hund

Aber Mickey muß sich in den Levels nicht nur kostümieren, er muß auch seinen Weg finden, was mitunter nicht ganz einfach ist. Die Levels sind ausgedehnt, verschlungen und labyrinthisch verzweigt. Außerdem gibt es reihenweise spezielle Blöcke, mit denen es eine besondere Bewandnis hat: Mal kann Mickey nur draufsteigen, mal verbergen sich Schätze darin, und wieder ein anderes Mal fungieren die Klöt-



In den Händen von Leuten, die solche Super-Games machen, möchte ich auch den Rest der beliebten Disney-Figuren sehen. Angesichts dessen, was hier abgeliefert wurde, kann das nur gut werden. □

Tip:

Im ersten Level könnt Ihr mit den Riesenkirschen fliegen und so mehr als einen versteckten Schatz finden.

ASTERIX

– The Great Rescue



Asterix und Obelix genießen das Privileg, zur selben Zeit auf unserem Planeten zu wandeln, zu der Julius Cäsar in seiner Eigenschaft als Regent Rom unsicher macht. J.C. eilt der Ruf voraus, der größte Feldherr aller Zeiten zu sein, eine echte Auszeichnung in der eroberungstüchtigen römischen Gesellschaft. Unter seiner Führung breitet sich die römische Herrschaft über ganz Europa aus! Ganz Europa? Nicht ganz, denn da ist immer noch dieses kleine gallische Dorf an der normannischen Küste, das sich einfach nicht erobern lassen will. Das ist einerseits auf den Starrsinn der Gallier zurückzuführen und andererseits auf den geheimen Zaubertrank des Druiden Miraculix, der den Kriegern wahre Bärenkräfte verleiht.

Munter gehen die Jahre also ins Land – sehr unterhaltsam für die Gallier, nicht so lustig für die Besatzer: Die in Gallien stationierten Legionen der Römer versuchen ab und zu einmal befehlsgemäß einen Angriff auf besagtes Dorf, werden gründlich vermöbelt und haben dann für mehrere Monate keine Lust auf weitere Niederlagen. Es ist also alles in bester Ordnung – bis zu

Mit Zaubertrank und Flügelhelm

Keine Frage: Obelix muß befreit werden. Ausgestattet mit Zaubertrank und Flügelhelm, macht sich Asterix auf die Reise nach Rom. Eine sehr unterhaltsame Reise übrigens, in der reichlich gescrollt werden darf! Vornehmlich horizontal!

Als erste Station Eurer langen Reise steht natürlich der Wald vor dem Dorf auf dem Plan. Seit die Römer Obelix gefangen haben, glauben sie, die Gallier seien geschwächt und schicken doppelt so viele Patrouillen auf den Weg. Außer mit den lästigen Römern (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger an Zahl und Schlagkraft) hat Asterix hier auch mit den Tücken der Landschaft zu kämpfen – es wimmelt von Abgründen, Hecken und aggressiven Wildschweinen. Jeder Spielabschnitt ist in mehrere Unterabschnitte aufgeteilt, zu deren Bewältigung pro Spiel drei Leben zur Verfügung stehen. Ein Zeitlimit bringt zusätzliche Würze ins Spiel.

Asterix hat einen wirklich langen Trip vor sich, denn irgendwie scheint die Planung seines Reisebüros etwas

Wenn es so etwas wie eine europäische Comic-Figur mit Weltruhm gibt, dann ist das Asterix, der kleine Gallier. Somit war ein Auftritt auf dem SNES regelrecht überfällig, eine Lücke, die nun von Lyons führendem Softwarehaus Infogrames geschlossen wird.

dem Tag, an dem Obelix entführt wird. Eine Patrouille hat ihn im Wald überwältigt und kurzerhand nach Rom verfrachtet.

wirt zu sein. Sein Weg führt ihn durch die Wüste von Ägypten, in einem Segelschiff übers Meer, es geht nach Griechenland, und sogar rasante Achterbahnfahrten muß Euer Held absolvieren, bevor er endlich sein Ziel erreicht. Ständig kommen ihm dabei Römer, Wildferkel, Piraten und andere nette Typen in die Quere, die er nach echter Gallierart verhauen darf. Beweglich ist er ja: Er kann laufen, rennen, springen, klettern, schwimmen und auf verschiedene Arten kräftig zuschlagen. Und nach Benutzung des richtigen Zaubertranks kann er sogar fliegen.

Alle Elemente des Comics sind vorhanden, außerdem wurde eine Zweispieleroption mit eingebaut. Wenn das Spiel grafisch auch nicht unbedingt umwerfend ist, bringt es doch eine ganze Menge Spielspaß mit. Ein Probespiel ist es deshalb allemal wert. □



Tip:

Achte auf die seltsamen Stein-Blöcke: In ihnen sind viele Boni ver-

Nicht nur in Zeichentrickfilmen treibt der abgedrehte Nachwuchs der klassischen Cartoon-Helden inzwischen sein Unwesen. Dank modernster Technologie und den genialen Spiel-Designern und Programmierern im Hause Konami könnt Ihr nun die lustigen und spannenden Abenteuer der gezeichneten Bande auch auf Eurem SNES erleben.

Buster Bunny bewährt sich

Im Mittelpunkt des Games steht diesmal Buster Bunny, der hier echt seinen Hasen steht. Das muß er auch dringendst, denn Montana Max, Calamity Coyote, Dr. Gene Splicer und noch ein gutes Dutzend anderer Bösewichter wollen aus unserem Heldenkarnickel ein schmackhaftes Hasenragout bereiten. Zeit für Buster, die Flucht zu ergreifen. Und die führt Euch mitten durch sechs



haarsträubende Level erlesener Lauf- und-Spring-Action.

Erste Etappe ist die ACME Looniversity, in der Buster sich gegen Scharen von einäugigen Mäusen zur Wehr setzen muß, die ohne Hemmungen auf ihn losgehen. Die Typen kommen unvermittelt aus Wandspinden und Bücherregalen gehüpft und bewerfen Buster obendrein auch noch mit Büromaterial.

Das zweite Level beginnt gleich mit einer rasanten Fahrt auf einer Wild-

Tiny Toons: Buster Busts Loose!

Bugs Bunny, Schweinchen Dick und Elmer Fudd sind in die Jahre gekommen. Nach vierzig Jahren Blödsinn vor der Kamera haben sie sich in den wohlverdienten Ruhestand zurückgezogen. Das bedeutet aber nicht, daß wir auf Toons verzichten müssen, denn die Sprößlinge der Burschen stehen bereit, um in die Fußstapfen ihrer Väter zu treten.



West-Eisenbahn. Richtiger Urlaub, gäbe es da nicht die vermaledeiten Fangnetze, die neben der Strecke installiert sind und nur durch gut getimte Sprünge vermieden werden können.

Geisterhaus und Weltraumoper

Es folgt ein Geisterhaus, komplett mit gruseliger Musikuntermalung und halb durchsichtigen Geistern – Marke schauerlich. Nach einer kurzen Stippvisite in den Wolken erwartet Buster in Level sechs ein außerirdisches Raumschiff, in dem es zur finalen Auseinandersetzung mit Plucky Duck kommt, dem Schrecken der Galaxis. Übrigens ist Plucky der Sohn von Daffy Duck, jener schwarzen, lispelnden Ente, die seit Urzeiten eine Fehde mit Elmer Fudd hat, dem Jäger aus Passion.

Jedes der sechs Levels ist in mehrere Sublevels unterteilt. Sind die alle gemeistert, fehlt an deren Ende der obligatorische Levelwächter natürlich auch nicht. Zusätzlich erwarten Euch zwischen den sechs Hauptlevels auch noch fünf Zwischenlevels, in denen Ihr eine Squashpartie mit Furrball (Nachwuchs von Kater Silvester), eine Supermarkt-Labyrinthjagd gegen Dizzy Devil (richtig, der stammt von Tasmanischen Teufel ab), oder einfach Plucky Ducks 'GO GO Bingo' spielen müßt. Wer alles richtig macht oder besonders gut ist, wird mit zusätzlichen Punkten oder einem Extraleben bedacht. Buster Busts Loose ist ein Modul wie ein Trickfilm, das Erwachsenen und Kindern gleichermaßen gefallen wird (um ehrlich zu sein, hatten wir in der Testphase einige harte Diskussionen zum Thema "Wer ist als nächstes dran?"). Zusätzlich sind Grafik und Sound ebenfalls auf höchstem Niveau und werden von

einigen Wagenladungen klassischen Cartoon-Humors unterstützt. □



einigen Wagenladungen klassischen Cartoon-Humors unterstützt. □

Tip:

Solange Dizzy, der Levelwächter des ersten Levels, auf der untersten Ebene des Levels herumläuft, solltet Ihr versuchen, ein Stockwerk über ihm zu sein. Sobald Dizzy die Ebene wechselt, müßt Ihr versuchen, unter ihn zu kommen und dort Leckereien für ihn einzusammeln.

Freunde, es ist an der Zeit, Ruhm und Ehre zu sammeln! Schöne Frauen, fiese Drachen, strahlende Helden – Elites Mega-Abenteuer verheißt zumindest auf den ersten Blick viel Spaß.

Dragon's Lair



wie bei anderen Jump'n'Run-Spielen ist die Steuerung hier nicht.

Levels sind in diesem Game zahlreich vorhanden, und alle stecken voller Überraschungen, die allerdings nur in den seltensten Fällen von angenehmer Natur sind. Grafisch hat Dragon's Lair einiges zu bieten, und die Bilder wurden mit viel Liebe zum Detail (mittelprächtig) animiert. Begleitet von einem schaurig-schönen Sound, kämpft, klettert und haut sich Dirk kreuz und quer durch Mordrocs scrollende Burg. Er geht auch schon mal ein bißchen baden oder hüpfert mit waghalsigen Sprüngen durch dichten Nebel seiner Geliebten entgegen. (Muß Liebe schön sein!)

Leider sind etliche der Levels so schwer, daß sie den Spielfluß gefährlich ins Stocken bringen; die zum Teil knappen Zeitlimits helfen da nicht unbedingt. Nur die Tatsache, daß Dragon's Lair mit Paßwörtern ausgerüstet ist, verhindert den totalen Frust – wenn man sich erst einmal an das seltsame System gewöhnt hat. □



dreht. Und mehr als einmal hat er seinen Hausdrachen Singe ausgeschickt, um einfach nur so zum Spaß ein Dorf oder eine Burg in Schutt und Asche zu legen. Diesmal ist er aber entschieden zu weit gegangen: Er hat eine Prinzessin entführt.

Besagtes blaublütiges Wesen hört auf den schönen Namen Daphne und schmachtet im tiefsten Keller des Zau-



berschlosses wütend vor sich hin. Wann, oh wann kommt endlich der junge, starke Recke, an dessen breiter Schulter sie die Freiheit wiedererlangt? Immer mit der Ruhe, Mädels, denn Dirk, der unerschrockene, klapperdürre Held, eilt Dir ja schon zu Hilfe.

So, jetzt wißt Ihr, was zu tun ist. Über die Zinnen der Burg bis hinein ins tiefste Innere müßt Ihr Euch als Dirk Level für Level gegen unzählige Drachen, Schlangen und andere mutierte Biester behaupten, um als letzte Heldentat den netten Hausdrachen Singe zu bekämpfen – und ihn hoffentlich auch zu besiegen. Ähnlich wie beim Spielautomaten-Vorbild hängt alles davon ab, daß Ihr zu bestimmten Zeitpunkten möglichst exakt die richtigen Joypad-Aktionen durchführt. So "direkt"

Wer kennt ihn nicht, den Superautomaten 'Dragon's Lair'? Vor gar nicht allzulanger Zeit hatte er noch in jeder Zockerhochburg einen Dauerplatz und zog mehr als nur ein paar eingefleischte Freaks in seinen Bann. Was da von der Bildplatte geladen auf den Bildschirmen ablief, sah echten Zeichentrickfilmen verdammt ähnlich. Und das Beste war – man konnte direkt eingreifen und mitmischen. Jetzt wurde das grafisch sehr ansprechende Game auch für das SNES umgesetzt.

Grafik-Orgie?

Nun denn, Ihr Hobby-Helden: Konsole anwerfen, Joypad zur Hand und hinein in die Burg der ungezählten Gefahren, denn eine holde Maid wartet sehnsüchtig darauf, aus den Klauen eines magischen Drachens befreit zu werden!

Der vor Gemeinheit und Hinterlist nur so triefende Zauberer Mordroc hat schon so manches krumme Ding ge-



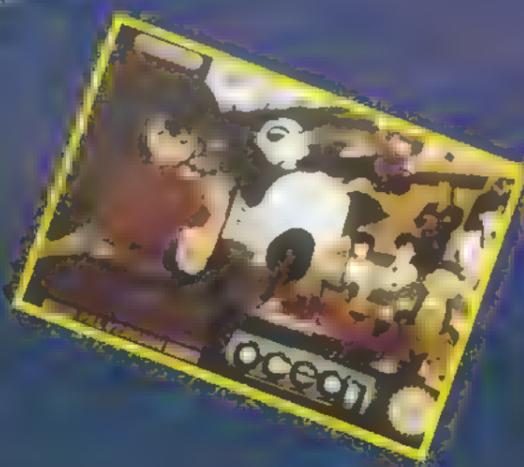
Tip:

Wenn du schlägst Dirk i
 Timing
 r. s
 icht
 an ndlich at
 unter mehrere Auso



Beat'em Up

Bis zum Anfang der 70er Jahre war eine Saloon-Schlägerei das deftigste, was es auf dem Unterhaltungssektor in puncto Prügelei zu sehen gab. Dann erschienen die ersten Karatefilme aus Hong Kong und ließen selbst die wildesten Western-Keilerei wie ein Kaffeekränzchen erscheinen.



Das Schwert des gelben Tigers', 'Der Mann mit der Todeskralle' oder 'Die dreizehn Söhne des gelben Drachen' – so lauteten die Titel der ersten Karatefilme, die es Anfang der siebziger Jahre hierzulande zu sehen gab. Prompt folgte eine Kung-Fu-Welle, die vom Comic bis zur Fernsehserie reichte. Kung-Fu-Songs machten ihren Weg in die Hitparaden, und Kampfsportschulen schossen allenthalben aus dem Boden. Auf einmal wußte jedermann mit Begriffen wie Nunchaka und Shuriken etwas anzufangen. Zwar ist die Kung Fu-Welle inzwischen wieder abgeebbt, die Faszination, die diese 'Kampfkünste' ausüben, ist jedoch geblieben.

Es dauerte nicht lange, bis jemand auf die Idee kam, ein Sprite in einem Game mit einem Karateanzug auszustatten und diesem ein paar entsprechende Kampftricks zu programmieren. 'Way of the Exploding Fist' lautete der Name des ersten echten Beat'em-Up-Games, und Hunderte weiterer Prügelorgien sollten folgen.

War man ursprünglich noch bemüht, die sportliche Seite hervorzuheben, hat sich das inzwischen grundsätzlich gewandelt. Heute ist ein Kampfsportspiel weniger die realistische Simulation einer Kampfdisziplin als vielmehr die Umsetzung eines deftigen Karatestreifens zum Mitspielen. Die Kämpfer können mehrere Meter hoch springen, zerpulvern Steinwände mit bloßen Händen, sind schneller, als das Auge folgen kann, und können auch schon einmal magische Feuerbälle verschießen.

In fast jedem Game dieses Genres gehören nicht nur Tritte und Faustschläge zum Repertoire, sondern auch sogenannte 'Special Moves'. Das sind ganz besondere Tricks, die realistisch betrachtet absolut unmöglich sind. Auf dem Bildschirm jedoch sind sie immer spektakulär

anzusehen und besitzen eine verheerende Wirkung.

Tatsächlich hat sich um die Charaktere einzelner Spiele ein regelrechter Fankult gebildet. Es gibt sie als Poster, Comics, Plastikfiguren und Sammelbildchen. Im Moment ist das Beat'em-Up-Genre extrem populär, aber auch höchst umstritten. Die Zeiten der ausgeprägten Zähne und blauen Augen sind vorbei – heute präsentiert so mancher Hersteller herausgerissene Herzen und ähnlich 'geschmackvolle' Szenen. Keine schöne Entwicklung; selbst beim Spielen traditioneller Prügel-Games läßt sie ein schlechtes Gefühl aufkommen. Wie auch immer, das Beat'em-Up-Genre hat seine Unschuld verloren, wenn es jemals eine besessen hat.

Ranma 1/2

Wem Street Fighter II zu 'ernst' ist, der sollte sich einmal Ranma 1/2 ansehen. Hier erwartet Euch Prügel-Action mit einem besonderen Touch. Die Kämpfer dieses Spiels beeindruckten durch Absurdität und Albernheit.

Der Pandabär ist ein dicker, runder Zeitgenosse. Von Natur aus eher behäbig, wird er in Ranma 1/2 zum wilden Kung-Fu-Kämpfer und stellt sich mutig den anderen neun Kämpfern, die außerdem auf dem Modul enthalten sind. Dem Herzkönig zum Bei-

spiel, der mit Würfeln um sich wirft und mit einem Kartenfächer Schläge austeilte. Oder Mathias, der neben einem Jojo auch ein Bündel Metallkrallen oder eine schwere dornengespickte Eisenkugel aus den Tiefen seines Ärmels hervorzaubert, um damit wild um sich zu schlagen. Frederic, der Pizzabäcker, kann mit seinem Pizzawender üble Schläge austeilten, und auch sonst ist er sehr behende bei einander. Und dann ist da natürlich Genma, der boxende Pandabär, der mit der Eleganz eines Bierfasses seine Gegner überrollt. Welchen Charakter Ihr auch herauspicks, eines ist ihnen allen



gemeinsam: Ihre Art zu kämpfen ist totaler Slapstick – Street Fighter mit 1001 Lachern.

gemeinsam: Ihre Art zu kämpfen ist totaler Slapstick – Street Fighter mit 1001 Lachern.

Cartoon Kung-Fu

Cartoon-Kung-Fu ist hier angesagt! Da tanzen besiegten Gegnern schon einmal Sternchen um den Kopf, Sieger dagegen umschwebt ein Gebilde aus Siegesglocken und feinen Brokatbahnen. Während der Kämpfe benutzen die Charaktere die unmöglichsten Dinge: Schilder werden zum Prügeln und über-



dimensionale Spielkarten zum Sich-dahinter-verstecken hervorgezaubert.

Gespielt werden kann entweder ein Solo-Meisterschaftsmodus, in dessen Verlauf eine Spielfigur, die Ihr aussuchen und steuern dürft, nacheinander gegen alle anderen Kämpfer antritt. Beim Zwei-Spieler-Match dagegen können alle Figuren beliebig ausgewählt werden.

Prügelparade

Schaut Ihr Euch heutzutage ein wenig auf dem Sektor der Kampfspiele um,



dann findet Ihr fast ausschließlich Games, die das Thema Kampf eher mit Krieg als mit Sport gleichsetzen. Auch wenn Ranma 1/2 sich ganz und gar nicht "zivil" gibt, so ist die Action hier doch lustig verpackt. Tatsächlich gewinnt das Game insbesondere wegen seiner vielen witzigen Animationen und der lustigen Effekte viel an Spielbarkeit. Statt dramatischer Schicksalsklänge gibt's dann auch fröhliche Melodien mit Ohrwurmqualitäten.

Abgesehen von phantastischer Spielbarkeit, sehr guter Grafik und guter Musik besticht Ranma 1/2 insbesondere durch das gelungene Bemühen, Action satt auf den Monitor zu zaubern, ohne gleich wieder den dritten Weltkrieg vom Zaum zu brechen. □

Tip:

gar nicht mehr weiter weiß, den Debug-Modus kennen. Im Startbildschirm 'L' und 'R' halten und 'START' drücken. 'L' und 'R' weiterhin gedrückt halten, es erscheint ein Optionsmenü, in dem sich fast alle Einstellungen ändern lassen.

Wenn auf dem SNES morsche Knochen fröhlich brechen, dann kann eigentlich nur ein Game im Spiel sein: Street Fighter II – der Klassiker.

hat neben den obligatorischen Freundlichkeiten kick- und schlagtechnischer Art auch individuelle Gemeinheiten auf dem Kasten.

Diese Spezialschläge, die allerdings nur mit etwas Joypad-Akrobatik und

gewisse Umwege möglich). Außerdem darf man im Zweispielermodus nun auch mit gleichen Helden gegeneinander antreten, was beim Vorgänger ebenfalls nur eingeschränkt möglich war.

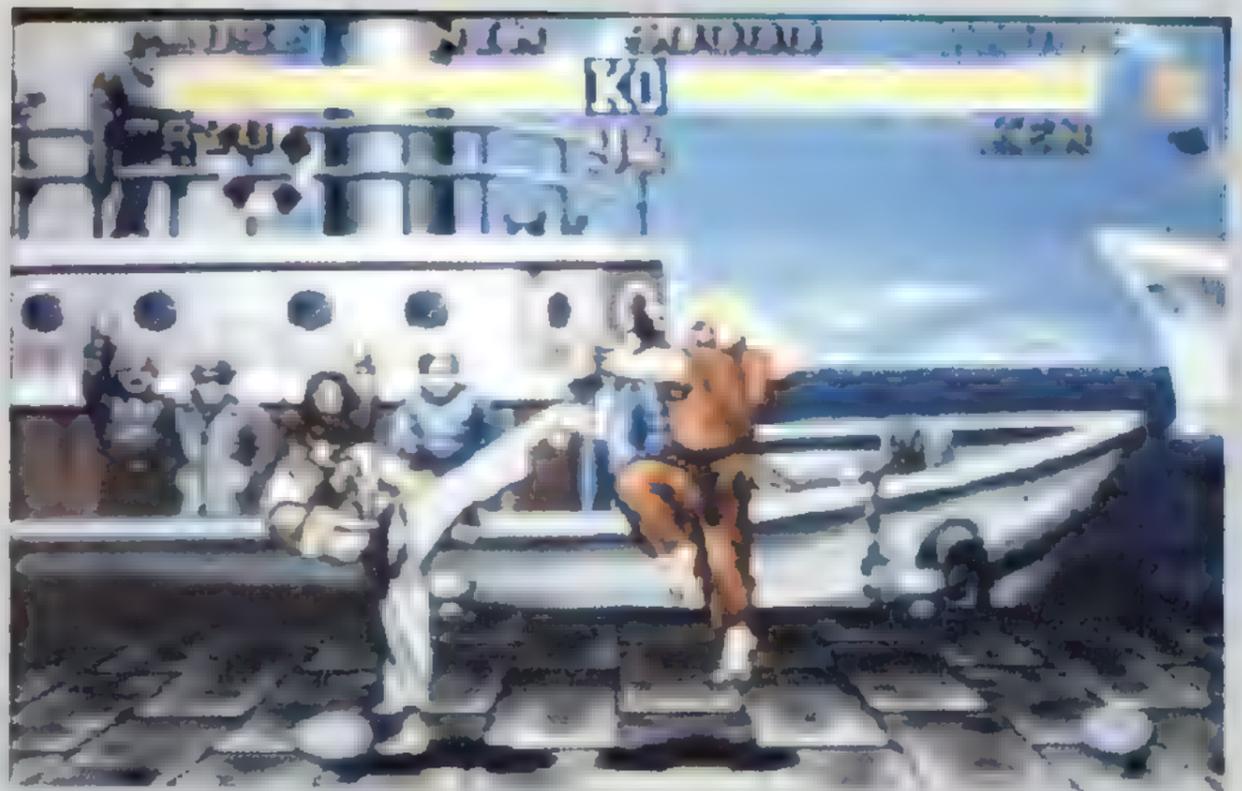
Absoluter Klassiker

Ansonsten liefert das Game alles, was man von einem Vertreter seiner Gattung erwarten darf: knallharte Action, tolle Grafiken und einen prima Sound.

Street Fighter II (Turbo)

Tja, der gute Street Fighter hat auch schon einiges an Jährchen auf dem Buckel: Nach dem Debüt in der Spielhalle und zahllosen Gastspielen auf diversen Computern und Konsolen treiben Ken, Chun Li und die anderen Prügelknaben ihr fröhlich-brutales Spielchen jetzt auch auf dem SNES – und dort gleich doppelt: Nach dem "durchschlagenden" Erfolg des ursprünglichen Street Fighter II ließ es sich Capcom nicht nehmen, im Jahre 1993 nochmals eine "Turbo-Edition" nachzuschieben.

Die Unterschiede zum Vorgänger halten sich in Grenzen, jedenfalls was das Gameplay angeht: Noch immer prügeln sich zwölf Gestalten aus aller Welt darum, wer von ihnen denn nun der absolute Champion sei. Ohne deftige Knochenbrüche geht es dabei natürlich nicht ab, denn jeder Kämpfer



entsprechender Übung gelingen, können oft kampfentscheidend sein. Nur wer sie wirklich beherrscht, hat Chancen, gegen die oftmals mehr als fiesen Computerkämpfer zu bestehen.

Die Turbo-Version wartet allerdings auch mit einigen Neuerungen auf: Den Kämpfern wurden einige neue Spezialattacken spendiert, und eine Spur schneller geht es allemal zur Sache – daher auch das Prädikat "Turbo". Wer sich immer noch unterfordert fühlt, der kann sich mit einem kleinen Cheat (siehe Abteilung "Tip") auch noch einen "Mega-Turbo"-Modus verschaffen. Hier zeigt sich dann die wahre Meisterschaft! Zum Thema Cheat gehört auch, daß in der Turbo-Edition endlich alle Figuren angewählt werden können (früher war das nur über

Selbst wenn man bereits über die alte Version verfügen sollte, lohnt sich eventuell auch eine Anschaffung der Turbo-Version. Ansonsten: ein tolles Spiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte (nicht nur wegen der Tatsache, daß es das bislang speicherplatzmäßig umfangreichste SNES-Modul ist). □



Tip:

Wie bei jedem Prügelspiel sollten die Spezialattacken zunächst im Zweispielermodus ohne Partner geübt werden. Wer ein ganz besonderes Turbo-Feeling erleben möchte, der braucht flinke Finger. Während das TURBO-Logo über den Bildschirm huscht, muß auf dem zweiten Joypad folgende Kombination eingegeben werden: unten, R, oben, L, Y, B, X, A.

World Heroes

Gibt es in den Forschungslabors dieser Erde eigentlich nur Verrückte? Im vorliegenden Fall handelt es sich jedenfalls um einen Wissenschaftler, der dauernd seltsame Experimente durchführt und dabei tatsächlich auch noch eine irre Entdeckung gemacht hat: die Zeitreise.

de möglichst schnell, möglichst elegant und möglichst gründlich kaputtzuschlagen. Nein, nicht alles ganz zu Klump; manchmal geht es auch darum, eine Statue mit Handkantenschlägen aus einem Felsblock zu meißeln.

World Heroes hat es angesichts schier übermächtiger Streetfighter-Konkurrenz nicht leicht. Aber so ganz ohne ist

Statt einfach Forscher zu sein und mit Hilfe seiner Zeitmaschine ungelöste Rätsel der Weltgeschichte zu entschleiern, sucht sich der Herr Professor im Spiel "World Heroes" einen Schläger besonders üblen Rufs und versetzt diesen in verschiedene Zeitabschnitte der Menschheitsgeschichte. Dort darf er sich mit den rabiatasten Kämpfern aller Zeiten fetzen. Acht der besten Fighter hat Professorchen schon ausgemacht; um den neunten, den mächtigsten und wildesten der Kämpfer, liegt ein Schleier von Geheimnissen. Dieser Krieger ist erst dann zu erreichen, wenn alle anderen Kämpfer besiegt sind.

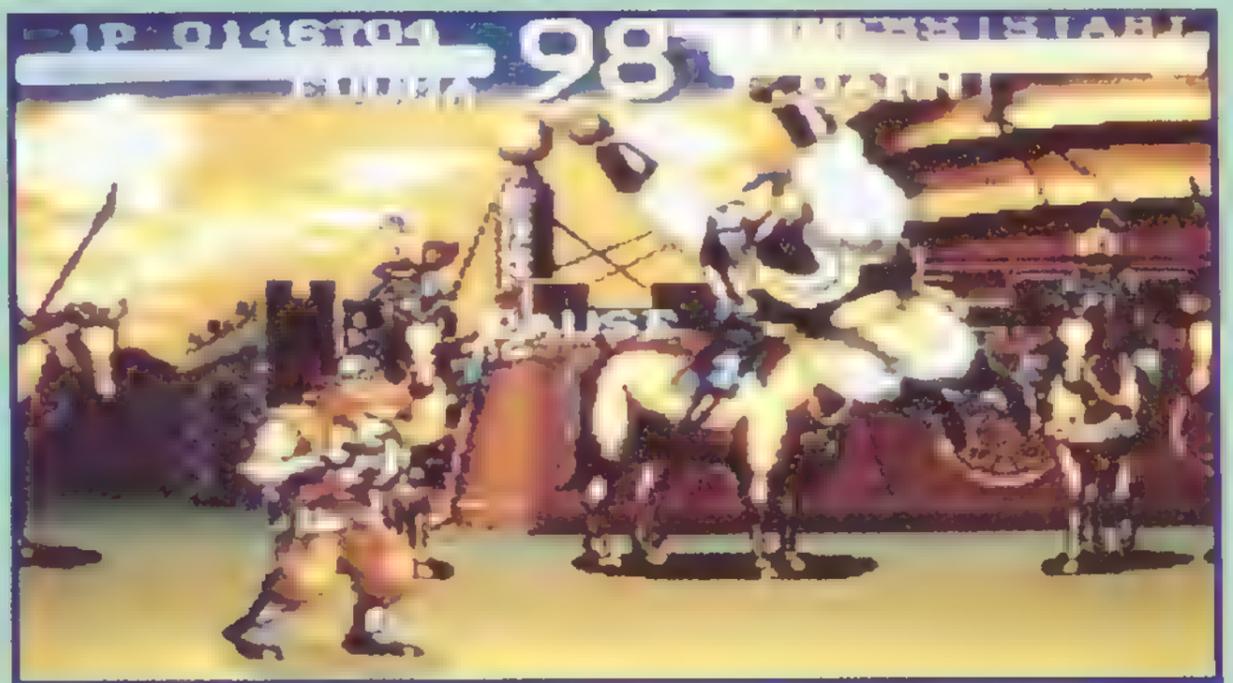
Flying Sidekick

Willkommen, hereinspaziert! Wer Lust darauf hat, sich zu prügeln, daß die Fetzen fliegen, der ist hier genau richtig. In diesem Fight erwarten Euch keine bluti-



gen Nasen, sondern dicke Daumen (jau – auch bekannt als Nintendo-Daumen).

Nachdem Ihr Euch für einen der World Heroes entschieden habt, den Ihr steuern möchtet, geht es ohne Umschweife zur Sache. Ihr müßt nur noch bestimm-



men, ob der Kampf im "normalen" Modus stattfinden oder ob's ein Fatal-Match werden soll. Während die erste Option zu einem Kampf nach halbwegs sportlichen Gesichtspunkten führt, ist das Fatal-Match ein Kampf bis zum Exitus. Zusätzlich wird der Ring in diesem Fall auch noch mit reichlich Fallen gewürzt.

Der neunte Kämpfer ist es, dem jeder gegenüberstehen möchte, klar! Aber dazu müssen vorher erst einmal alle anderen Kämpfer einer nach dem anderen überwältigt werden. Erst dann steht das Match mit dem letzten, dem geheimnisvollen Fighter ohne Gesicht, auf dem Programm. Schön ist, daß Ihr nicht immer nur gegen den Computer spielen müßt; ein Freund kann sich jederzeit selbst in angefangene Partien einschalten und die Steuerung des Kontrahenten übernehmen.

Jedesmal wenn zwei Gegner überwunden sind, gelangt Ihr in eine Bonusstufe. Dort gilt es, bestimmte Gegenstän-

das Game wirklich nicht, schließlich kommt es mit beachtlichem Erfolg aus der Spielhalle. Von dort aus ging es mit einem kleinen Zwischenstopp auf dem NEO GEO schnurstracks in das SNES, wo sich das Game gerade so in einen 16-Meg-Chip quetschen ließ. Außerdem haben die Helden hier je zwei Specialmoves und – gerüchteweise – auch noch einige gut versteckte Tricks drauf. Zwar wird das Streetfighter-Niveau auch damit nicht erreicht. Für eine zünftige Keilerei, die eine Alternative zu anderen Prügelspielen bietet, ist das Game aber allemal gut. □

Tip:

Wer vom Zeitlimit so gestreßt ist, daß ein Magengeschwür aufzubrechen droht, der darf sich selbst Medizin in Form eines Action-Replay-Codes verordnen:
7E08C199 / Zeitlimit abschalten

Der dunkle Ritter von Gotham City ist wieder da. Batman, der Schrecken aller Verbrecher, der Mann im blauen Cape, Held zahlloser Comics und einiger Filme, hat nun Dank der freundlichen Hilfe von Konami eine neue Heimat auf dem SNEB gefunden.

BATMAN RETURNS

Erdacht wurde Batman schon vor über 40 Jahren von Bob Kane. Damals eher eine Art kostümierter Sherlock Holmes, verfolgte der dunkle Ritter Verbrecher aller Art mit Scharfsinn und Kalkül.

Spätestens seit den letzten zwei Batman-Kinofilmen hat der Detektiv im Fledermauskostüm jedoch ein neues Image: das des gnadenlosen Verbrecherjägers, der in seinem Kostüm zahllose Hi-Tech-Spielereien eingebaut hat und in der Wahl seiner Methoden alles andere als zimperlich ist.

Der dunkle Ritter

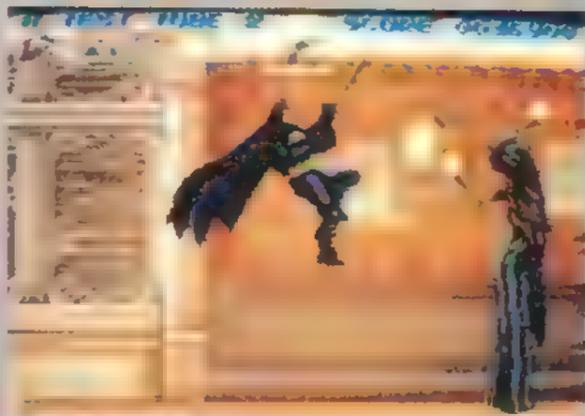
Genauso präsentiert sich Batman auch in Konamis Version von Batman Returns. Das Spiel folgt Punkt für Punkt der Handlung des gleichnamigen Films. Ein unheimlicher Gnom, genannt "Der Pinguin", hält mit einer Bande von Mörderclowns Gotham City in Atem. Der Bürgermeister ist verzweifelt, und auch der Großindustrielle Max Schreck, der eigentlich ebenfalls ein schlimmer Finger ist, weiß nicht weiter. Da taucht Batman einmal mehr als Retter in der Not auf.

Ohne Deine kräftige Hilfe am Joypad kann allerdings auch ein Superheld nicht gegen die erdrückende Übermacht der Clowns bestehen. Also nicht verzagen, sondern loslegen. Dich erwarten erst einmal einige Levels voller kerniger Prügeleien, in denen Batman zwar Kinnhaken und Ge-

raden en masse einstecken muß, aber auch kräftig austeilen darf. Sein Repertoire an Schmerzern und Tricks ist mit den genannten aber noch lange nicht erschöpft: Er kann auch springen, treten, seine Bat-Bumerangs um sich schleudern und ein spezielles Bat-Lasso benutzen.

Killer-Clown-Parade

All diese Utensilien werden auch dringend benötigt, denn neben einfach um sich schlagenden Gegnern tauchen auch Typen auf, die mit Granat- oder Flammenwerfern ausgestattet sind. Motorradfahrer und Bombenleger sorgen für Abwechslung in der Botanik. Da man ja en detail dem Film folgt, darf



natürlich auch der Auftritt von Catwoman nicht fehlen. Die fehlgeleitete Dame, die im Grund ihres Herzens eigentlich eine schrecklich nette Person ist, darf im dritten Level als Wächter(in) herhalten. Dort macht sie dann Batty mit blitzschnellen Tritten und Sprüngen ganz schön das Leben schwer. Level fünf wartet (Abwech-

lung muß schließlich sein) mit einem netten kleinen Autorennen auf: Diesmal muß Batman mit seinem Batmobil auf den Straßen Gothams gegen die



Pinguin-Schergen antréten. Alles in allem enthält Batman Returns sieben Stages voll wilder Action und knallharter Prügeleien. Es gibt gute Grafik, große Sprites, abwechslungsreiche Gegner – und trotzdem mag keine rechte Freude aufkommen. Zu glatt; zu routiniert ist das Ganze, und spätestens nachdem Ihr einmal alle Stages geschafft habt (was übrigens nicht übermäßig schwer ist), hat das Game den größten Teil seines Reizes verloren. □

Tip:

Nicht nur nach links und rechts rennen, sondern besonders oft auch nach oben und unten laufen. Dabei immer versuchen, möglichst auf dieselbe Position wie der Gegner zu gelangen und erst dann zuschlagen. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, haut Batman seinem Gegner nicht nur kräftig einen an die Birne, sondern schnappt ihn gleich am Schlafittchen, hebt ihn hoch und bleut ihm das Rehabilitationsprogramm mit der rechten Faust ein.

Science-Fiction-Corner



NEU!

Deep Space Nine Shuttle
Der erste Bausatz aus der neuesten Fernsehserie

59,95



NEU!

Star Trek 3-Teiliges Pack Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

27,95

Star-Wars-Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebmodell

49,95

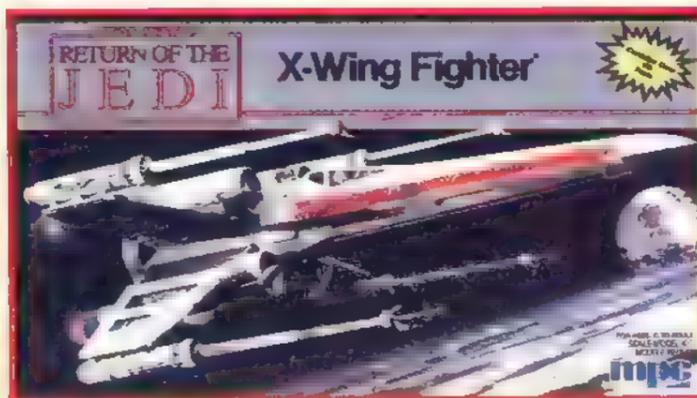


Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95

Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (oben) oder 1701-D (unten), jeweils zum absoluten Hammerpreis von

49,95



Klebmodell

37,95

Snapmodell

27,95

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters.

Die Stückzahl ist begrenzt. Die Verfügbarkeit solange der Vorrat reicht.
Bestellkarte

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

mega-
günstig

Bazaar

4-CD-BOX

Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95



Whale's Voyage

Maxi-CD Soundtrack

14,95

3-CD-BOX

Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen für

34,95

ORIGINAL SCIENCE-FICTION SOUNDTRACKS

ORIGINAL SCIENCE-FICTION SOUNDTRACKS

ORIGINAL SCIENCE-FICTION SOUNDTRACKS

ORIGINAL SCIENCE-FICTION SOUNDTRACKS



Turrican

by Chris Hülsbeck

31,95



NEU!

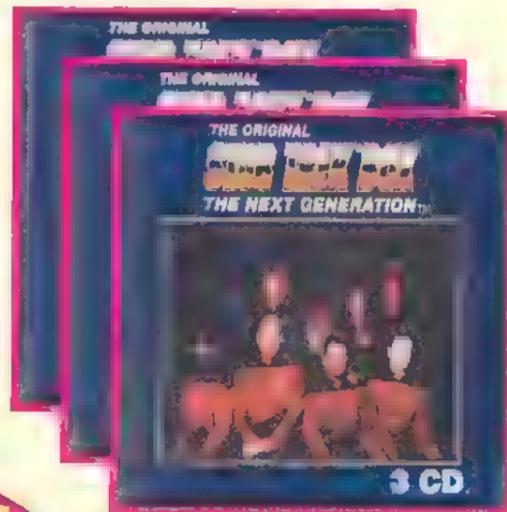


The best of Star Trek

"Deep Space
Nine"-CD

31,95

34,95



Apidya von Chris Hülsbeck

24,95



Shades
für

28,95

To be on top

29,95



3-CD-BOX

Der Original-Soundtrack
"Enterprise - Das nächste
Jahrhundert" für

34,95

Aufgepaßt!

CDs

CDs

R.E.M., "Everybody Hurts"
(Maxi-CD)

11,95 DM

Simon & Garfunkel, "Greatest Hits"
(inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)

29,95 DM

Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt"
(Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band)

29,95 DM

Bob Dylan, "Greatest Hits"
(inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin', usw.)

21,95 DM

"Reggae Nights Vol.2"
(Reggae für heiße Nächte und coole Drinks)

29,95 DM

Michael Jackson, "Dangerous"
(inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World)

29,95 DM

Singles "Original Soundtrack"
(Die Musik zum aktuellen Kinofilm)

29,95 DM

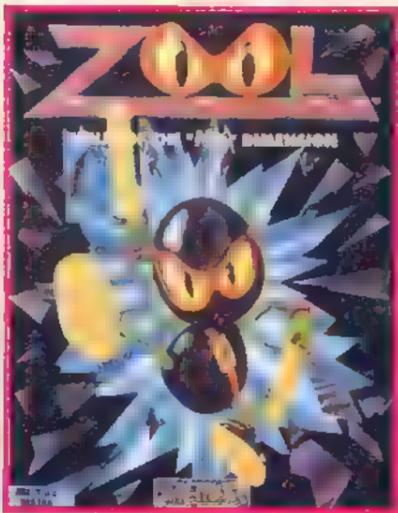
Headful of Rock
(limitierte Auflage zum Superpreis)

12,99 DM



Zool

39,95



Eines der schönsten
Jump'n'Run-Erlebnisse
der letzten Monate. Die
toll animierte Ninja-
Ameise kämpft sich durch
eine Welt voll skurriler
Cartoon-Wesen.

NEU!!

nur
für PC!

Bestellkarte

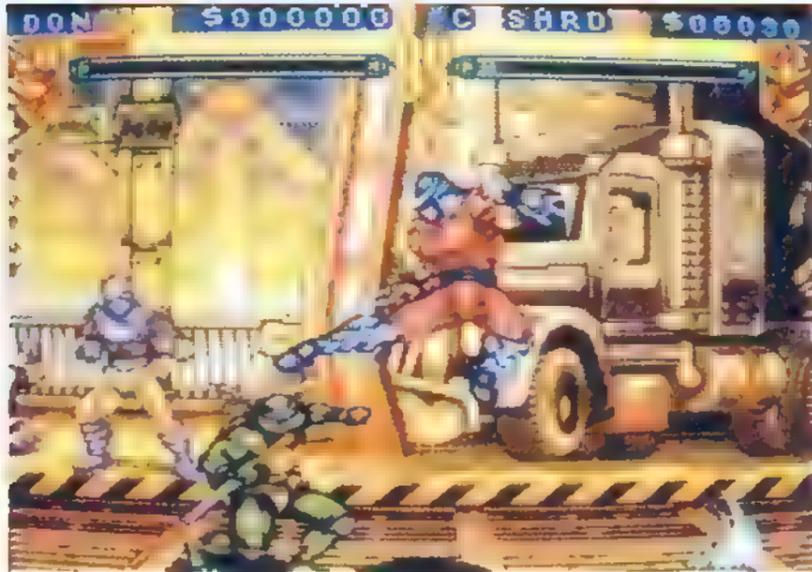
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

TMHT IV

Turtles in Time



Wer gedacht hat, nach drei Turtles-Abenteuern würden dem berühmten Shredder nun wirklich keine Gemeinheiten mehr einfallen, mit denen er Eure SNES-Konsolen terrorisieren kann, der hat sich ziemlich geirrt.

Die vier mutierten Schildkrötenhelden haben seit ihrem ersten Auftritt schon eine ganze Menge Erfahrung mit Turtle-Erzfeind Shredder sammeln können. Dem miesen Macker war und ist noch nie ein Trick übel oder eine Falle fies genug gewesen, um den gepanzerten Grünlingen das Leben schwer zu machen. Es ist deshalb echt nett von Konami, Turtle-Fans die Gelegenheit zu geben, den schlagkräftigen Freunden wieder aktiv zur Seite zu stehen.

Shredder, seines Zeichens Obermiesling und Turtles-Hasser, kann es einfach nicht lassen. Statt endlich in Pension zu gehen, kocht seine abartige Phantasie etwas besonders Irres aus: Shredder klaut, um ihn Übung zu bleiben, mal eben das Wahrzeichen Amerikas und der gesamten westlichen Welt – die Freiheitsstatue.

Und jetzt habt Ihr Euren großen Auftritt. Faßt Euch ein Herz, pudert Eure Daumen, und macht Euch auf den Weg zu der eisernen Lady. Und vergißt nicht, die Turtles mitzunehmen!

Schwingt die Hufe, Jungs

Den Turtles kommen Shredders neueste Übeltaten zu Ohren, während sie gemütlich in der heimatischen Kanali-

Weg, um Shredders Handlangern die deformierten Visagen zu polieren. Allerdings hat Shredder den Auftritt ganz offensichtlich erwartet, denn er hat eine phantasievolle Falle parat. Er verlegt nämlich sein verbrecherisches Betätigungsfeld in einen Zeitstrudel (was hat er gegen Apfelstrudel?) und wirbelt die Turtles davon.

In allen zehn Levels wimmelt es von Shredders Handlangern, die geradezu danach schreien, von den Turtles zurechtgestutzt zu werden. Zu diesem Zweck sind Eure Schildkröten mit etlichen sehr wirkungsvollen Kampftechniken gesegnet, die sie während der Prügelorgie herzhafte und mit viel Freude einsetzen dürfen.

Eure Gegner strotzen nur so vor Bosheit und hirnloser Muskelmasse. Es sind absolute Schlägertypen, auf Prügeleien programmierte Kampfmaschinen, die Euch ganz schön zu schaffen machen werden. Und wenn Ihr dann erst einmal den Levelwächtern gegenübersteht, werden Euch alle früheren Kontrahenten wie kleine Schoßhündchen vorkommen. Nette Aussichten! Ob auf einem Surfbrett in der Kanalisation, auf Neonskate-

boards in futuristischen Städten oder auf fahrenden Zügen im Wilden Westen: Überall könnt Ihr Shredders Handlanger nach Herzenslust vermöbeln, durch die Luft wirbeln, Ihnen die Glieder verdrehen, sie auf den Boden klatschen oder gänzlich aus dem



Screen schleudern (gibt Extrapunkte). Die Palette der Spezialtechniken ist ellenlang und mit dem Joypad kinderleicht zu handhaben.

Grafik und Animation bieten übliche Konami-Qualität, und der Sound macht wahrhaftig Laune. Vor allem die 3D-Szenarien haben es in sich und sorgen für die notwendige Abwechslung.

Tip:

Shredder ist nur zu besiegen, wenn Ihr Euch die herunterfallenden Ninja-Kämpfer schnappt und sie ihm ins Gesicht schleudert.

Super Double Dragon



dows auf die Spur gekommen, was den Herren gar nicht gefällt. Als die Lady nicht mehr auftaucht, machen sich die Lees auf die Suche.

Was folgt, ist klar und nicht unbedingt original: eine Befreiungsaktion, in deren Verlauf Knochen brechen, Schneidezähne zuhau-

den Halt verlieren und so manches Auge mit einem dekorativen Bluterguss geschmückt wird. Kein



Billy und Jimmy Lee sind zwei ganz normale amerikanische Boys wie Millionen andere auch. Wirklich? Nimmt man die beiden genauer unter die Lupe, bekommt das Image Risse: denn Typen, die mit der Handkante Steinhäufen in Pulver verwandeln, mit einem Nunchaku virtuos umgehen und außerdem noch eine Schule für Kampfsport betreiben, kann man nun wirklich nicht als normal bezeichnen.

Hohe Durchschlagskraft

Zudem haben die beiden auch noch ein Faible dafür, Leuten zu helfen, die in Not geraten sind. Aber Freunde der Lees kommen nicht in normale Notlagen. Keine Seenot, keine Krankheiten, keine Verkehrsunfälle. Die Lees kennen nur Leute, die mit der Mafia oder irgendwelchen chinesischen Geheimbünden Probleme haben und sich gegen deren Killer zur Wehr setzen müssen.

Nach rund einem halben Dutzend verschiedener Double-Dragon-Games auf fast allen mit denkbaren Maschinen folgt auch die erste Version auf dem PC. Die Story ist wieder ähnlich. Diesmal ist die schöne Marianne entführt worden. Die attraktive Drogenhändlerin ist der Bande der Black Sha-

Trick ist zu schmutzig, kein Hieb zu schmerzhaft, vom Fußkantenritt über den kurzen Aufwärtshaken bis hin zum schnöden An-den-Haaren-Ziehen: Die Lees kennen jeden Kniff.

Doppelter Drache

Die Gegner der beiden haben die Fairneß jedoch auch nicht gerade mit Löffeln gefressen. Sie versuchen natürlich nun ihrerseits, es den guten Jungs für erlittene Schmach und erlittene Schläge heimzuzahlen. Dabei schrecken die Kerle auch vor dem Einsatz von Nunchakas, Molotow-Cocktails und Kampfstäben nicht zurück.

Bis Marianne befreit ist, dauert es allerdings ein bißchen, denn erst einmal

Die Geschichten um die prügelnden Brüder Lee stellen die dienstälteste Serie von Prügelspielen überhaupt dar. Die beiden Jungs haben damals mitgeholfen, das Genre der Prügelspiele zu begründen.

Das Spiel ist in drei bis sechs Unterlevels aufgeteilt. Ob Ihr dabei allein oder im Team gegen die Gangsterantreter möchtet, stellt Super Double Dragon Euch frei und offeriert sogar noch fünf Continues, um den Frustrationsfaktor nicht zu hochzuschrauben.

Daß der Zahn der Zeit bereits ein bißchen genagt hat, sieht man dem Game allerdings doch etwas an. Zu wenige Details in der Grafik, unheimlich wenig und zudem noch nervige monotone Musikuntermalung. Sollte sich Super Double Dragon jemals mit anderer Prügelspielen wie z.B. Street Fighter II einlassen, wird das wohl ein Kampf, den der Doppeldrache nicht gewinnen kann. □

Tip:

Versucht, Eure Gegner auf einer Seite zu halten. Ein freier Rücken ist Gold wert. Insbesondere der Sprungtritt hat sich als sehr effektiv erwiesen. Wenn Ihr um Eure Gegner herumtänzelt, denkt immer daran, daß Ihr nicht nur nach links und rechts ausweichen könnt, sondern auch nach oben und unten.

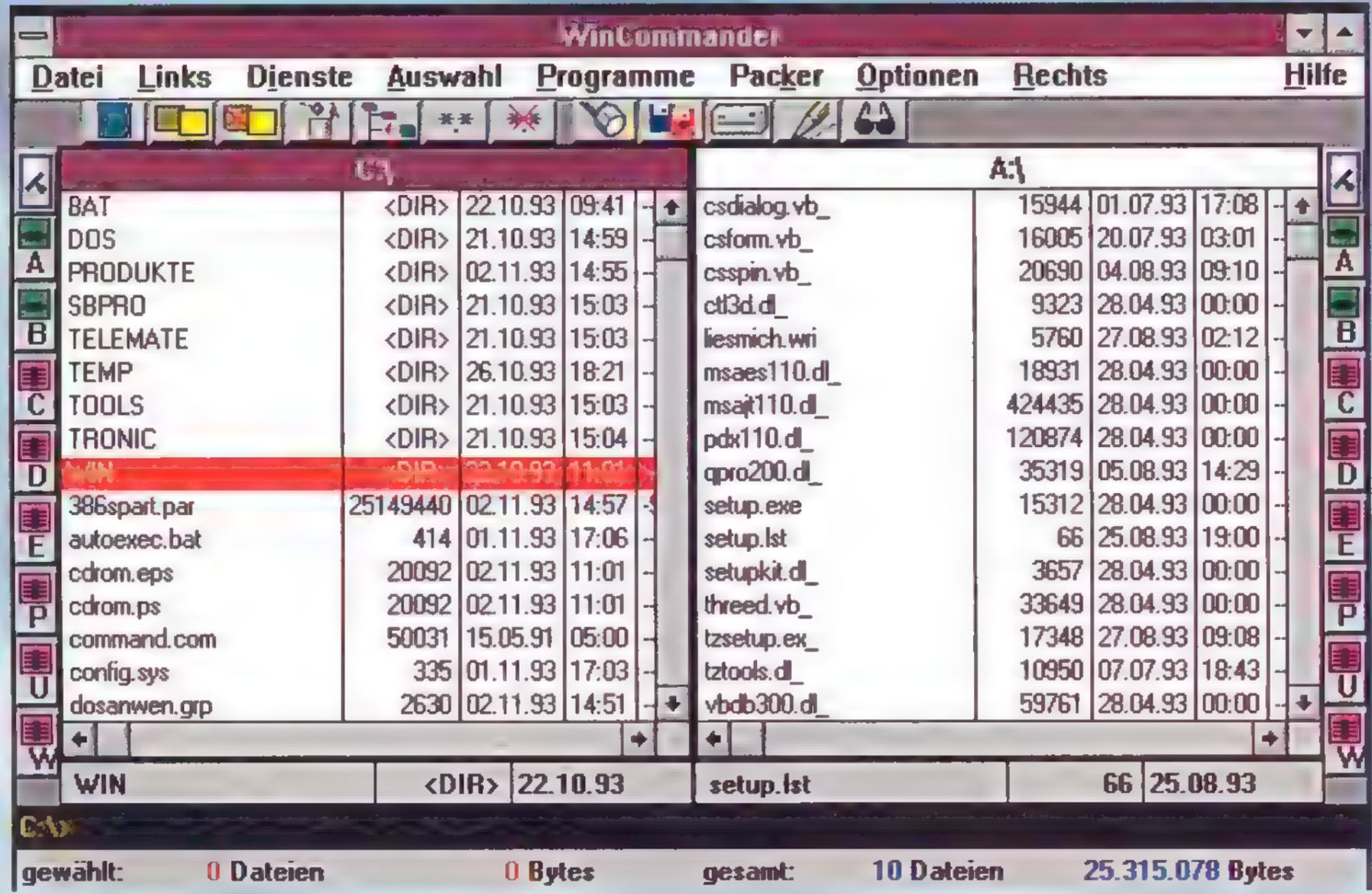


Friendly Software
made by
Tronic

Neues aus
dem Norden!

WIN COMMANDER

Der Dateimanager-Ersatz für Windows 3.1



Mit dem WinCommander navigieren Sie sicher und einfach unter Windows.

Neben einer einfachen Bedienung bietet Ihnen der WinCommander noch:

- Unterstützung der wichtigsten Packprogramme wie LHA, ARJ und PKZIP
- Selbstdefinierbare Menüstruktur zum Starten von Programmen
- Schnelles kopieren und formatieren von HD-Disketten
- "Drag and Drop"-Unterstützung in den wichtigsten Funktionen
- DOS-Prompt ohne Umwege

BESTELLEN SIE JETZT UNTER:
Telefon: 05651/979618
Fax: 05651/979644

PC Praxis:
"Entdeckung des Monats November 1993"

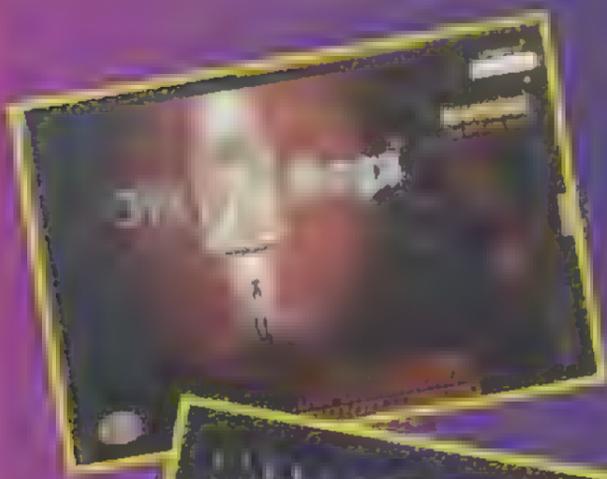
NUR 99,90 DM

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Rollenspiele

Helden, Drachen, Zauberer! Das sind die Zutaten, aus denen die Handlung vieler Rollenspiele geschnitten wird. Und tatsächlich entstammt das Rollenspiel traditionell dem Fantasy-Sektor. Aber auch Science-Fiction-Themen werden in letzter Zeit immer wieder aufgegriffen, um eine Handlung zu zaubern, die den Spieler mitunter über Monate gefangennimmt.



Angefangen hat die Geschichte der Rollenspiele nicht etwa auf Computern und Konsolen. Die ersten Rollenspiele waren Brettspiele. In einer trauten Runde übernahm jeder Spieler die Kontrolle über einen (oder mehrere) Helden, lenkte ihn und mußte für dessen Ausrüstung sorgen. Alle wesentlichen Informationen wurden aufgeschrieben, so daß während einer Rollenspiel-Session viele Notizen gemacht werden mußten. Ein weiterer wesentlicher Unterschied zu herkömmlichen Gesellschaftsspielen war das Fehlen eines Spielbretts. Alles fand in der Phantasie der Teilnehmer statt.

Wie sich zeigte, stellten Computer und Spielkonsolen das ideale Medi-

um dar, um alle Mängel aufzufangen, die Rollenspiele bis dahin hatten. Besonders die Verwaltung und Anwendung der umfangreichen Regelwerke mußte jetzt nicht mehr von einer Person allein getragen werden – und wer keine Gruppe zur Verfügung hatte, konnte jetzt auch solo auf die Reise gehen.

Heute stellen Rollenspiele eines der beliebtesten Videospiele-Genres überhaupt dar. Sie bieten in der Regel wochenlangen Spielspaß. Der Spieler übernimmt die Verantwortung über seine Helden, gibt ihnen teilweise sogar Namen und sorgt für ihr Wohlergehen. Er schlüpft in die Rolle der Spielfiguren und erlebt mit ihnen die spannendsten Abenteuer.

Wer einmal von der Faszination gepackt wird, die von diesem Genre ausgeht, kommt immer wieder zurück. Das erklärt, warum es gerade Rollenspiele sind, die sich auf begeisterte Fangemeinden verlassen können. Erscheint beispielsweise in Japan ein neuer Teil einer Serie wie z.B. Dragons Quest, dann stehen schon Tage vorher Menschengeschlangen vor den Läden, nur um sicherzugehen, auch wirklich gleich eines der begehrten Spiele zu erschaffen.

Den ganz großen Durchbruch hat das Rollenspiel hier in Deutschland noch nicht geschafft, aber auch hier gibt es bereits eine treue Fangemeinde, die immer größer wird.



Rollenspiel

Mit einer total benebelten Birne in einem Leichenschauhaus aufzuwachen, das ist nicht unbedingt der Sinn des Lebens...

Auch wenn man als Shadowrunner im Seattle des Jahres 2050 unterwegs ist, macht es Verdruß, in einer fremden Umgebung aufzuwachen, ohne daß man wüßte, wie man dorthin gekommen ist. Sicher, das Leben in den Schatten ist gefährlich, aber so weit muß es doch nicht unbedingt kommen. Das denkt sich auch Jake Armitage, der eigentlich nur einen ganz normalen Run erledigen wollte – zwar nicht unbedingt den Run seines Lebens, der ihm einen sorgenfreien Ruhestand ermöglicht, aber dieses Resultat hatte er nun wirklich nicht erwartet

It's a hard life

Irgendwie ist Jake wohl von seinen Auftraggebern gelempt worden, denn er wacht in einem Leichenschauhaus auf. Nun muß er alles daransetzen, sein bisheriges Leben zu rekonstruieren. Einfach ist das nicht, denn schließlich sorgen neben den gewöhnlichen Störungen im Leben eines Shadowrunners (in Form von hinterhältigen Heckenschützen) auch seine ehemaligen Auftraggeber dafür, daß dem Herrn das (Über-)Leben nicht zu leicht wird.



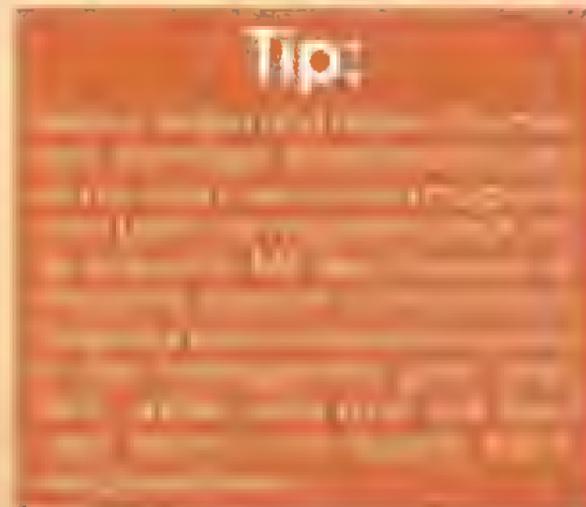
Shadowrun

Daß das Leben als Shadowrunner kein Zuckerschlecken ist, merkt Jake spätestens dann, wenn er versucht, sein Data-jack (die Schnittstelle zwischen Gehirn und Computer, die das Leben in der modernen Welt so vereinfacht) reparieren zu lassen: Irgendein Scherzbold hat ihm nicht nur hochbrillante Informationen eingespeist, sondern diese auch noch mit einer Zeitbombe gesichert. Die läßt sich zwar gerade noch rechtzeitig entschärfen, aber damit allein ist es nicht getan. Und so steht Jake vor dem Problem, daß er nicht nur seine eigene Vergangenheit rekonstruieren, sondern auch die Verantwortlichen für den ganzen Schlamm zur Rechenschaft ziehen muß. Das ist nicht ganz einfach, denn die verantwortlichen Konzerne haben nicht nur ihre Sicherheitskräfte gegen Jake ins Feld geführt, auch der Rest der Welt ist gegen ihn. Yeah, it's really a damned hard life! No kidding, man!

Ein Hundeleben

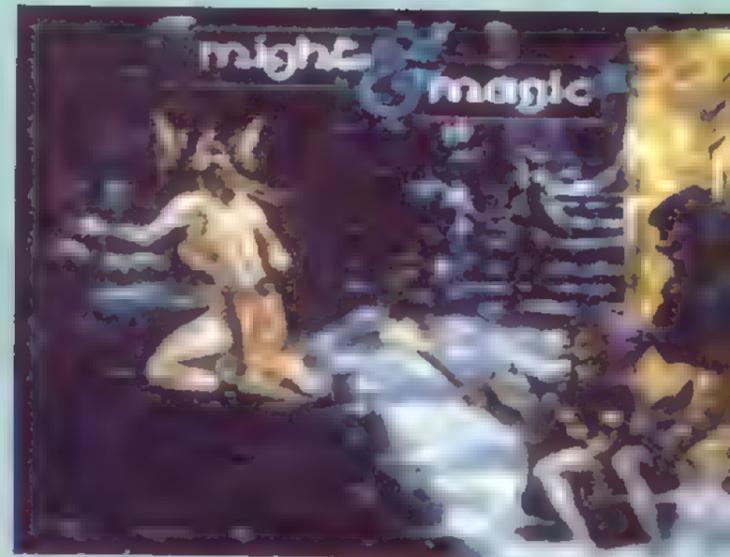
Wohl dem, der in solchen Zeiten auf Verbündete vertrauen kann: Wie sich herausstellt, steht Jake unter dem Schutz des Hunde-Schamanen, der ihn bei seiner Aufgabe nicht nur mit Rat, sondern auch mit diversen Zaubern tatkräftig zur Seite steht. Der Großteil der Arbeit bleibt dennoch Jake überlassen, gilt es doch

nicht nur, das eigene Gedächtnis wiederzuerlangen, sondern auch genügend Erfahrung zu sammeln, um den Kampf gegen die übermächtigen Konzerne, die letztendlich für Jakes Scheitern verantwortlich waren, aufzunehmen. Keine einfache Aufgabe, aber natürlich schafft es Jake mit Eurer Hilfe doch noch. Das Game geht mit einigen Aspekten des Shadowrun-Szenarios etwas locker um, trotzdem bleibt aber alles erhalten, was den Charakter des Urspiels ausmacht: eine solide Mischung aus Fantasy- und Science-Fiction-Elementen, verbunden mit einer guten Ausnutzung der SNES-Möglichkeiten. Sicher könnte an einigen Stellen der Sound noch etwas packender, die Grafik noch etwas detaillierter sein, aber im Grunde genommen zählt bei diesem Game hauptsächlich die Atmosphäre. Und die stimmt auf alle Fälle! □



Anfänger sind die Spieldesigner von New World Computing wirklich nicht. Und das Rollenspielschätzchen, das sie mit *Might & Magic II* für das SNES umgesetzt haben, ist ein regelrechter Klassiker des Genres.

Might and Magic II



ein roter Faden. Die eigentliche Geschichte entfaltet sich über die vielen Personen im Spiel, die angesprochen werden können. Sie besitzen Informationen und Gegenstände, die zur Lösung des Spiels notwendig sind.

Und dann der Ausrüstungswahn. Tatsächlich müssen unter den vielen verschiedenen Objekten die wenigen wirklich relevanten herausgesucht werden, was eine Menge Überlegung und taktisches Geschick erfordert – z.B. die Bewaffnung und Rüstung für heikle Charaktere wie Kleriker, die keine Klingenwaffe führen und keine Metallrüstung tragen dürfen. Haut ein solcher Charakter mit dem Knüppelchen zu, mit dem er am Anfang des Spiels da steht, merkt man vielfach gar nicht, daß der Bursche gerade gekämpft hat. Ist dieselbe Figur jedoch optimal ausgestattet, gleicht sie einer schlagkräftigen Ein-Mann-Armee.

Sicher: *Might & Magic II* hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Daran, daß man damit nach wie vor spannende Rollenspielabenteuer erleben kann, ändert dieser Umstand jedoch nur wenig.

Bevor *Might & Magic II* seinen Weg auf das SNES fand, hatte es schon eine lange, überaus erfolgreiche Reise über diverse Systeme hinter sich. Und als es dann darum ging, ein neues Spiel zu machen, stand bei den Jungs von NWC nach dem Erfolg von *Might & Magic I* außer Frage, daß es mit *M&M II* wieder ein Rollenspiel geben sollte.

Die Welt Cron

Die Welt Cron dient den Ereignissen von *Might & Magic* als Hintergrund. Erdähnlich, voller Berge, Wälder, Meere und Seen, liegt der Planet jenseits unserer Vorstellungswelt. Hier leben die aberwitzigsten Fabelwesen, Magie funktioniert einwandfrei, und von Technik gibt es weit und breit keine Spur. Nachdem Ihr im Editor ein paar Helden zusammengebastelt habt, mit denen Ihr auf die Reise gehen möchtet, erfahrt Ihr auch ein wenig mehr über Eure Aufgaben: Natürlich geht es wieder um Monster, Unholde und böse Taten, die es zu vereiteln gilt.

Frisch durchs Menü

Frisch durchs Menü – das ist ein Motto, mit dem man bei diesem Game gut hinkommt, denn hier werden fast alle

Steuerfunktionen durch Menüs erreicht. Auch das Ausrüsten und die Bewaffnung werden so geregelt. Die Welt Cron zeigt sich im feschen 3D-Look, durch den Ihr Euch schrittweise fortbewegt. Betretet Ihr eine Stelle, an der schon ein Monster steht, kommt es



naturgemäß zum Kampf. Nach der Keilerei werdet Ihr mit Goldstückchen und anderen Schätzen belohnt, die eingesammelt und unter den Helden verteilt werden können. Insgesamt gibt es über 250 verschiedene Waffen, Schilde, Werkzeuge etc. Jeder dieser Gegenstände wirkt unterschiedlich und kann mitunter nur von einer bestimmten Charakterklasse benutzt werden.

Obwohl sich *Might & Magic II* auf den ersten Blick nur unwesentlich von vielen ähnlich angelegten Games unterscheidet, ist es doch irgendwie anders. Die Handlung, die sich durch das Spiel zieht, ist wirklich nicht mehr als

Tip:

Wenn Ihr einfach loslegen wollt, stellt Ihr Euch am besten eine Truppe aus den vorgegebenen Charakteren zusammen. Die Jungs sind gar nicht schlecht. Auf jeden Fall mindestens zwei Zauberer mitnehmen. Gleich links neben der Herberge liegt ein magischer Brunnen, der am Anfang die Orientierung mächtig erleichtert. Merkt Euch, welche Monster wie stark sind, denn besonders am Anfang ist kluge Flucht besser als falscher Mut. Und natürlich speichern, speichern, speichern.

Rollenspiele gibt es inzwischen auch für das SNES fast wie Sand am Meer. Nur mit der Spieler-Nachwuchs-Förderung tun sich die Firmen manchmal schwer.

gehöriges Maß an Erfahrung sammeln muß.

Erfahrung gibt es natürlich nur in zahlreichen Kämpfen zu gewinnen, also ran an die Buletten – so ganz ohne geht es eben doch nicht. Hier zeigt sich dann der Einsteiger-Charakter recht

Mystic Quest Legend

Es gehört schon einiges dazu, einen Mickerling von Spieler im Laufe eines Abenteuers zu einem fähigen Kämpfer zu befördern: 1. Geduld, um durch eine Vielzahl von Kämpfen dem Helden die für den Erfolg nötige Erfahrung zu verschaffen. 2. Geschick sowie taktisches und/oder strategisches Können, um diese Kämpfe auch zu überleben. 3. Nerven, um nach verlorenen Kämpfen nicht gleich das Joypad frustriert in die Ecke zu feuern. Aber von diesen Elementen lebt ein Rollenspiel nun einmal, also muß man da auch durch.

Aber warum sollte man Einsteigern das Leben unnötig schwer machen?



Das dachte sich auch die Firma Square Soft – und schuf dieses Rollenspiel für Einsteiger (wobei die Aktion natürlich nicht ganz eigennützig war, denn das Game ist nicht nur ein genereller Einstieg in Sachen Rollenspiel, sondern bildet auch den Auftakt für die 'Final Fantasy'-Serie, wie wir auf der nächsten Seite noch sehen werden).

Der richtige Einstieg

Also, was braucht man für ein ordentliches Spiel? Natürlich gute Grafiken und einen packenden Soundtrack. Das ist auf dem SNES allgemein (sollte man meinen!) und für Square Soft im besonderen kein größeres Problem, also weiter.

Was braucht man weiterhin, um einen Rollenspiel-Frischling für Stunden, Tage und Wochen vor den Bildschirm zu bannen? Richtig: eine spannende und abwechslungsreiche Story und ein einfach zu bedienendes und faires Kampfsystem. Erstere kann man sich notfalls noch aus den Fingern saugen, bei den spielentscheidenden Kämpfen ist dann aber wirkliche Kreativität gefragt.

Faire Kämpfe und mehr

Und Kreativität haben die Entwickler zweifelsohne bewiesen. Die Story ist an sich simpel: Aus dem Focus Tower wurden die vier magischen Kristalle geraubt, die bislang dafür sorgten, daß die Welt im Gleichgewicht blieb. Da das nun nicht mehr so ist, überschwemmen bald Horden von Monstern die Welt und sorgen für Unfrieden. Und schnell findet sich ein Held, der die Sache zwar wieder ins Lot bringen möchte, bis zur Erfüllung seiner Aufgaben allerdings noch ein

offensichtlich: Zum einen ist oft an einer Kartenübersicht erkenntlich, welcher Gegnertyp als nächstes auf den Spieler wartet. Weiterhin kämpft der Spieler nur selten allein. Meistens hat er einen Partner neben sich. Und der



kann auf Wunsch auch vom Computer gesteuert werden, was die Kämpfe wesentlich erleichtert.

Trotz der Erleichterung bleiben dennoch ein solides Maß an Puzzles und eine ziemlich komplexe Handlung übrig, so daß sich die Mühe dennoch lohnt. Allerdings ist das Game inzwischen etwas angestaubt; obwohl es erst vor kurzem offiziell in Deutschland erschienen ist, hat es nämlich schon einige Jahre auf dem Buckel. Einen Blick ist es aber allemal wert. Vielleicht ist das dann der Beginn einer langen Freundschaft. □

Tip:

Da gibt es wirklich nur eins: Spielen, Freundschaft schließen und das Herz für das Genre entdecken – es lohnt sich.

Final Fantasy II



schließen sich bis zu vier weitere Mitstreiter seinem Kampf gegen das Böse an. Solche Hilfe ist auch bitter nötig, denn die Lande wimmeln nur so von hinterhältigen Monstern, die auf Prügel warten. Und selbst ein gestandener Schwertkämpfer wie Cecil ist da für eine zusätzliche Klinge oder einen fähigen Magier dankbar.

Man hatte es ihm auf der Militärakademie noch eingepaukt: "Stelle nie die Befehle des Königs in Frage!" Und er tut es doch: Nachdem Cecil, seines Zeichens Kommandant der Luftstreitkräfte des Königreichs Baron, im Auftrag seines Gebieters gerade einen wertvollen Diamanten aus dem benachbarten Königreich Mysidia gestohlen hat, regen sich Zweifel über sein Tun in ihm.

Seine Majestät können angesichts solcher Illoyalität natürlich nichts anderes tun, als den Luftschiffer zum Boddienst abzukommandieren und ihn aufs Abstellgleis zu stellen. Dazu schickt der König Cecil auf eine geheime Mission, die den armen Kerl gehörig in Verruf bringt. Doch letztendlich gelingt es Cecil nicht nur, seine Unschuld zu beweisen, sondern auch, die üblen Machenschaften des Königs aufzudecken.

Viel Feind, viel Streß

Das Schicksal treibt Cecil kreuz und quer über den Planeten, mal zu Fuß, mal mit diversen Fahr- und Flugzeugen. Manchmal ist er allein unterwegs, an anderer Stelle

Den Spieler am Joypad freut solche Hilfe allerdings nicht unbedingt, gilt es doch, bis zu fünf Figuren zu steuern. Das wäre im Prinzip noch kein Problem, allerdings laufen die Kämpfe in einer Art Echtzeit ab: Je nach Agility-Wert der Figuren kommt mal der eine, mal der andere zum Zuge. Die Bedenkzeit für die eigenen Züge ist nur knapp bemessen, denn auch die Gegner profitieren von diesem System. Gönnst sich der Spieler nur mal eine kleine Pause oder Unachtsamkeit, so schlagen sie in der Zwischenzeit gnadenlos zu!

Hart, aber herzlich

Auch ausgebuffte Rollenspieler tun sich mit dem Kampfsystem anfangs schwer. Mit der Zeit hat man jedoch den Bogen raus. Die Mühen werden durch ein Spiel belohnt, das eine sehr komplexe und abwechslungsreiche Handlung mit guten Grafiken und einem exzellenten Soundtrack verbindet. Für erfahrene Rollenspieler ist **Final Fantasy II** ein unbedingtes Muß, Neulinge im Genre dürften allerdings mit einem hohen Einstiegsfrust rechnen.

Die Firma Square Soft macht nicht nur Einsteiger-Rollenspiele – beim folgenden Game geht es schon wesentlich härter zur Sache!



Tip:

Viele Begleiter, die unterwegs übergegabelt werden, sind relativ schwach auf der Brust und kippen normalerweise schon beim ersten Feindkontakt aus den Latschen. Daher nicht voreilig an neue Schauplätze hüpfen, sondern die Typen erst mal ordentlich trainieren. Die Kisten in den Dungeons auf keinen Fall ungeöffnet lassen! Der Umweg dahin mag zwar durch die hitzigen Kämpfe einige Hitpoints kosten und eventuell den geliebten gewonnenen Heilfrank fordern, die Erfahrungspunkte sind aber auch nicht zu verachten. Wenn sich irgendwann eine Soeicher Möglichkeit ergibt, sollte die gleich auch zum Aufbau der Charaktere verwendet werden.

Lufia & The Fortress of Doom

Der Krieg begann mit dem Auftauchen der fliegenden Insel der Sinistrals – das waren vier der bösartigsten und mächtigsten Zauberer. Gnadenlos überfielen sie die Welt und konnten erst von Maxim gestoppt werden, einem legendären Helden.

Seit der Invasion der Sinistrals sind 99 Jahre verstrichen. Die Schlacht auf der fliegenden Insel, die Macht der bösen Sinistrals und all das Leid und Elend, das sie mit sich gebracht, sind vergessen. Man lebt wieder ruhig und friedlich im Land. Doch auf

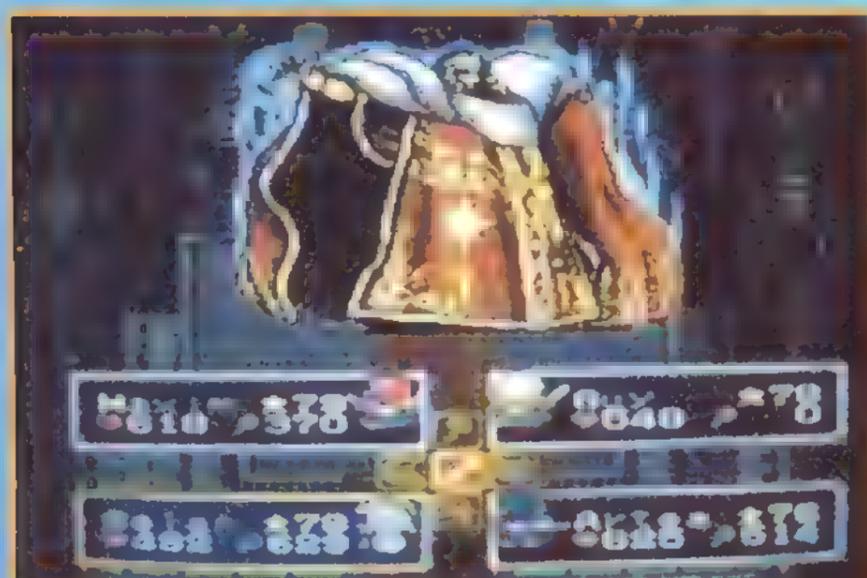
spiele in der Mache hatte, weiß, was ihn erwartet. Ein in der Draufsicht dargestelltes Labyrinth, zugorientierte Kämpfe und viele bunte Monstergrafiken. Dazu kommen die bekannten und von Genrekennern geschätzten Berge von Ausrüstung und Extras. Da muß eine Rüstung gekauft. Schwerter und andere Waffen müssen gesucht und Zauberzeug muß erworben werden.

Nicht nur auf diese Weise kommt man jedoch an allerlei Gegenstände, auch nach den Kämpfen finden die Recken immer wieder Geld und Ausrüstungsgegenstände, die zum einen behalten und selbst genutzt werden können, die sich aber



klar, daß Taito hier ein richtig nettes Rollenspiel herausgebracht hat, das alle Freunde des Genres interessieren dürfte.

Durch seine eher traditionelle Machart ist das Modul zwar keinesfalls dazu prädestiniert, einen Preis für Originalität zu gewinnen, die Trophäe für soliden Spielspaß allerdings ist dem Game absolut sicher. □



einmal tauchen Gerüchte auf, daß die seit 99 Jahren verschwundenen Monster wieder ins Land zurückgekehrt seien und nun die Stadt Sheran belagern. Immer mehr zeichnet sich ab, daß etwas Böses im Land vor sich geht. Kommen die Sinistrals wirklich wieder, bahnt sich ein weiteres dunkles Zeitalter an.

Vier Helden in Aktion

Was nun im einzelnen im Land los ist, was es mit dem Waisenkind Lufia auf sich hat, das vor sieben Jahren plötzlich auftauchte, und ob die Sinistrals wirklich wiederkehren, das alles wird Euch in diesem Modul in feinsten Rollenspielmanier vermittelt.

Jeder, der schon einmal Modul-Rollen-

auch in den diversen Geschäften gewinnbringend verkaufen lassen.

Weltumspannend

Weltumspannend sind die Abenteuer, die es hier zu bestehen gilt. Auf einer dem Spiel beiliegenden Landkarte sind insgesamt 50 verschiedene Stationen eingezeichnet, was auf eine recht ausgedehnte Spielhandlung schließen läßt.

Eigentlich ist das japanische Softwarehaus Taito eher für Arkadenspiele à la Arkanoid bekannt. "Lufia & The Fortress of Doom" ist Taitos Rollenspiel-Erstling. Nicht nur in Anbetracht der Tatsache, daß viele Debüts gnadenlos in die Hose gehen, muß diesem Game echter Respekt gezollt werden, denn es wird sehr bald



Tip:

Ihr müßt nicht unbedingt in jedem Dorf die möglichen Verbesserungen in puncto Waffen und Ausrüstungen kaufen. Überspringt lieber mal eine Stufe und spart Euch das Geld.

Sobald Ihr das Schiff 'Falcon' habt, solltet Ihr die beiden Inseln abklappern. Die Gegner auf dem Weg dorthin sind relativ einfach zu besiegen. Auf der Insel bekommt Ihr dann so ziemlich die besten (und teuersten) Waffen, die in diesem Spiel für Euer Geld zu haben sind.

Ja, ja, der jugendliche Unverstand kann einem so manche böse Suppe einbrocken. So geht es zum Beispiel dem jungen Zauberlehrling Chezni, der seine Finger nicht von fremden Maschinen lassen kann.

Chezni sollte eigentlich ein guter und braver Schüler sein und an der Akademie zu Ratsurk die hohe Kunst der Magie erlernen.

Eines Tages reitet ihn jedoch irgendein Teufel, und er läßt sich auf eine folgenschwere Mutprobe ein (Junge, wo hast Du nur Deinen Verstand gelassen?): Irgendwo im Turm der Akademie soll ein sagenhafter Schatz versteckt sein – und so etwas reizt unseren Muster-schüler natürlich. Allerdings findet er statt des Schatzes eine uralte Maschine im Turm, die vor Tausenden von Jahren schon einmal Unheil über den Planeten Lennus gebracht hat. Und tolpatschig, wie der gute Junge ist, aktiviert er das Ding auch noch – mit folgenschweren Konsequenzen.

Als ob es nicht schon genug Probleme auf Lennus gäbe: Die beiden Hauptkontinente liegen im Clinch miteinander, und der fiese Zaygos plant, den Norden des Landes zu erobern – da kommt ihm die Ablenkung, die Chezni

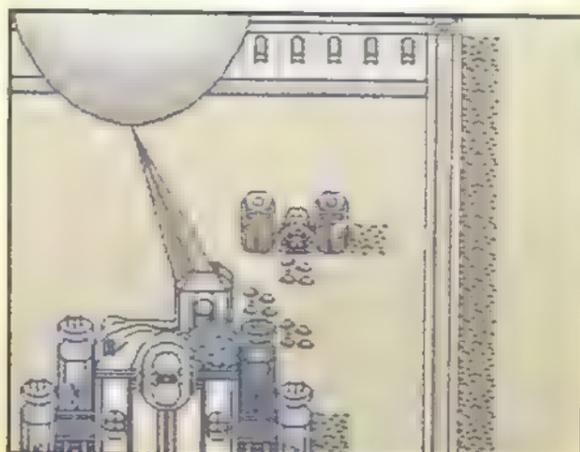


Paladin's Quest

auslöst, natürlich gerade recht. Aber nur für kurze Zeit, denn als sich Chezni getreu dem Verursacherprinzip daran macht, den angerichteten Schaden wieder auszubessern, kommt er dabei Zaygos in die Quere und entdeckt so nebenbei einige interessante Dinge über die Geschichte von Lennus.

Zauberer im Streß

Doch bevor Chezni letztendlich die Welt retten kann, ist erst einmal ein gehöriges Stück Arbeit angesagt. Immerhin ist er nur ein kleiner Zauber-



lehrling – und um gegen die Gefahren auf Lennus zu bestehen, muß man schon einiges mehr draufhaben.

Na ja, Übung macht den Meister, und so kämpft sich der Junior tapfer durch: Nach einigen Ratten, die ihm anfangs über den Weg laufen, werden die Gegner immer größer und fieser, bis schließlich Zaygos und Konsorten höchstpersönlich auf eine Abreibung warten.

Keine leichte Aufgabe, aber unser Held findet auch tatkräftige Unterstützung: Schon bald kann er eine treue Begleiterin aus den Händen einiger Fieslinge befreien. In den Gasthäusern auf dem Weg trifft er immer wieder auf fähige Söldner, die ihre Dienste anbieten. So wird aus dem Einzelgänger sehr schnell ein schlagkräftiges Viererteam, das allen Gefahren trotzt (da kann auch eine kleine Reise in die Ver-



gangenheit, wie sie später ansteht, nicht mehr schocken).

Neben der Story, die immer wieder für kleine Überraschungen sorgt, den abgedrehten Comic-Grafiken und dem fesselnden Soundtrack besticht das Game vor allem durch sein Magiesystem und die durchdachte Steuerung. Gesonderte Magiepunkte gibt es hier nicht, das Zaubern geht auf Kosten der Gesundheit – man kann sich im wahrsten Sinne des Wortes totzaubern.

Da kommt Freude auf

Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man das Game jedoch in jeder Hinsicht im Griff. Auf Grund des moderaten Schwierigkeitsgrads und des fairen Spielablaufs können Cheznis Abenteuer auch absolute Rollenspiel-Einsteiger für länger Zeit in den Bann ziehen. □

Tip:

Jeder der Söldner, die angeheuert werden können, hat seine speziellen Eigenschaften, die für den jeweiligen Spielabschnitt hilfreich sein können. (Umsonst sitzen die Typen ja nicht herum!) In der Anfangsphase sollte man etwas härter trainieren, dann braucht man es im späteren Spiel nicht mehr so intensiv. Das Spiel ist momentan nur als US-Import erhältlich, der Hersteller ist Enix.

The 7th Saga

Willkommen in den einstmals friedlichen Gefilden von Ticondera, dessen Bewohner Vierzweifel nach einem heldenhafte(n) Retter suchen.

Eigentlich sollte es ja kein größeres Problem sein, wieder für Ruhe und Ordnung in Ticondera zu sorgen – der Held braucht doch nur die sieben magischen Runen einzusammeln, die damals, in dunkler Vergangenheit, beim Kampf des Guten gegen das Böse verlorengegangen sind. Und außerdem hat König Lemele allen, die sich auf die Suche machen, eine gute Ausbildung und bei Erfolg eine noch bessere Belohnung in Aussicht gestellt: Wer die glorreichen Sieben findet, darf König werden. Tolle Sache, also: Freiwillige vor!

Bei so einem Angebot meldet sich natürlich nicht nur einer, nein, gleich

Klar, daß diese Sache nicht ganz ohne Reibereien abläuft, denn der Konkurrenzdruck ist einfach zu groß.

Zwar kann man sich mit einer der Figuren verbünden und notfalls auch den Partner wechseln, aber irgendwo wird es immer einen Neider geben, mit dem man sich herumschlagen muß.

Die Qual der Wahl

So unterschiedlich die Figuren sind, von denen der Spieler eine als seinen Helden wählen kann, so unterschiedlich sind auch ihre Eigenschaften. Die Magier zum Beispiel lernen im Laufe ihrer Karriere sehr effektive Zaubersprüche, sind allerdings nicht ganz so kampfstabil, während die Leuchten für die grobe Handarbeit allenfalls mal knapp über das magische Mittelmaß herauskommen. Und was die 'normalen' Charaktere wie Mensch, Zwerg oder Elfe an Geld für Rüstung und Waffen ausgeben müssen, stecken die exotischeren Figuren eben in Heil- und Kampftränke, weil es für sie nur selten passendes Equipment zu kaufen gibt. Daraus ergeben sich reizvolle Zusammenstellungen der Party und damit auch die unterschiedlichsten Kampftechniken. Ohne zahlreiche Kämpfe geht es natürlich auch bei diesem Game nicht ab, schließlich müssen die Figuren ja Erfahrung sammeln und ihre Eigenschaften verbessern.

Die Kämpfe werden durch einen rasanten Schwenk eingeleitet, in dem die Vogelperspektive des Reisemodus zum Kampfgeschehen wechselt. Die ersten paarmal ist dieser Effekt noch spektakulär, im Laufe der Zeit und der zahllosen Kämpfe, die für den Erfolg nötig sind, nutzt er sich jedoch etwas ab. Es sind übrigens nicht nur Kämpfe zu überstehen: in den verschiedenen Dörfern gibt es auch kleinere Aufgaben zu erledigen und Dungeons zu erforschen. Dem eigentlichen Spielgeschehen fehlt es zwar etwas an Tiefe, dennoch vermag das Modul einige Zeit zu fesseln – nicht nur wegen der von Enix gewohnten perfekten technischen Aufmachung, sondern auch wegen der vielen Variationsmöglichkeiten. □

Tip:

Wer genügend Zeit hat, sollte das Spiel mal mit verschiedenen Figuren durchspielen. An manchen Stellen ändert sich dann der Spielablauf etwas. Eine konventionelle Party mit Kämpfer und Magier hat zwar die besten Erfolgsaussichten, andere Kombinationen wie etwa Alien und Cyborg sind aber auch ganz reizvoll. Das von der Firma Enix herausgebrachte Programm ist derzeit übrigens nur als US-Import erhältlich!



sieben Leute wollen sich diese Chance nicht entgehen lassen. So unterschiedlich wie ihre Motive sind auch die einzelnen Figuren: Edle Magier und mutige Kämpfer der unterschiedlichsten Rassen stellen sich der guten Sache zur Verfügung. Auch ein Roboter und ein Alien wollen mit von der Partie sein.

Soul Blazer

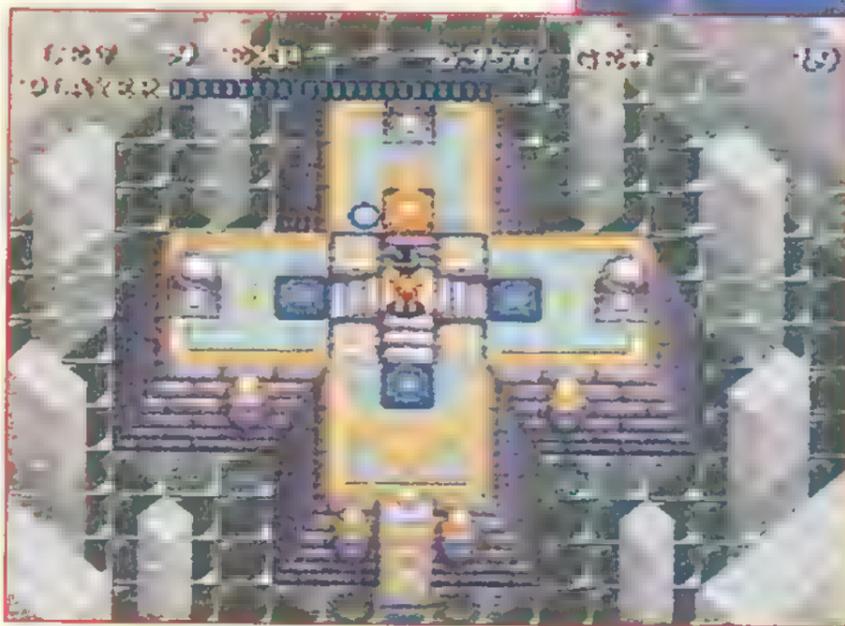
Die Gier nach schnödem Mammon kann manchmal schon recht seltsame Formen annehmen. Beispielsweise im Fall des Königs Magridd...

Der nette König Magridd hatte zur Aufbesserung seiner Haushaltskasse tatsächlich nichts besseres zu tun, als seine Untertanen an die Mächte des Bösen zu verhöckern. Nachdem ihm der etwas abgedrehte Wissenschaftler Dr. Leo eine Maschine gebaut hatte, mit der er Kontakt zu Deathtoll aufnehmen konnte, dem Herrn der Toten, war man sich schnell handelseinig: Ein Goldstück für jedes lebende Wesen, und der Deal ist perfekt.

Und so verschwanden nach und nach alle Lebewesen aus dem Königreich Freil. Nicht nur alle Menschen, sondern auch Tiere und Pflanzen verscherbelte der geldgierige Monarch. Die Konsequenzen waren natürlich abzusehen: Bald herrschte im Königreich absolut tote Hose, nur Magridd saß auf seinen Kostbarkeiten und freute sich.

Doch das Lachen sollte ihm bald vergehen, denn die Mächte des Guten konnten eine solche Schandtät selbstverständlich nicht einfach so hinnehmen. Sie schickten einen Kämpfer los, der die verkauften Seelen befreien und dem König einige Takte zum

Thema Menschenwürde erzählen sollte. Deathtoll hatte die Lebewesen in Monster verwandelt und eingepfercht. Nur durch das Meucheln der Monster würden die Seelen frei werden und ihr ursprüngliches Leben wieder aufnehmen können. Alles klar!



So stürzt sich der Held in die Schlacht: In den Dungeons werden fleißig Monster verdrochen. Sobald eine Grube ausgehoben ist, verändern sich die Dinge in den Dungeons und der Außenwelt. Mal taucht dann ein befreites Lebewesen auf, das dankbar mit Ratschlägen oder wichtigen Gegenständen weiterhilft, mal öffnen sich auch nur neue Pfade. Sechs Landschaften muß unser Held durchwan-

dern, bis er Deathtoll endlich die Leviten lesen kann.

Ausrüstung gesucht

Die groben Sachen erledigt der Held natürlich mit dem Schwert, für brenzlige Situationen kann er auch auf Magie zurückgreifen. Die gibt es aber nicht umsonst, sondern nur durch den Einsatz von Juwelen. Und diese Klunker wiederum finden sich nur, wenn die zahlreichen Monster in die ewigen Jagdgründe befördert werden. Im Laufe dieser Kämpfe sammelt der Held Erfahrung und kann so bald bessere Schwerter, Rüstungen und Magien einsetzen; jeweils Stücker acht sind im Spiel zu finden.

Dank der gelungenen Grafik und dem stimmungsvollen Soundtrack wird

das Game so schnell nicht langweilig. Immer wieder gibt es neue Überraschungen, für Freunde von Action-Adventures ist dieses Modul sicherlich ein Muß,

auch Rollenspieler kommen auf ihre Kosten. Unsere Empfehlung: Unbedingt mal reinschauen! □

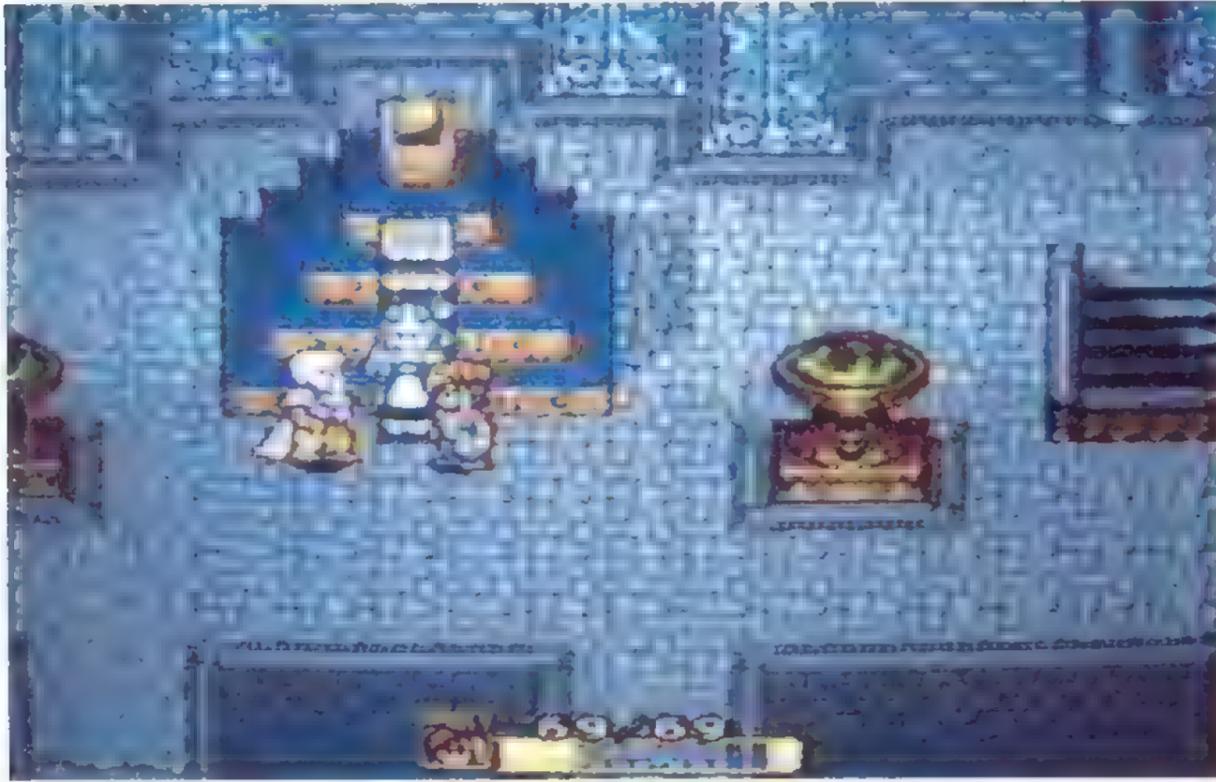


Tip:

Auch wenn der Weg manchmal lang erscheint: Öfter zurückkehren und zwischenspeichern, vielleicht hat sich ja in der Oberwelt etwas Wichtiges ereignet! Und immer schön auf das Equipment achten: Wenn die Lebensenergie knapp wird, sicherheitshalber eine magieerhaltende Flasche oder ein Heilkräut aktivieren. Wenn letzteres in den späteren Welten gerade nicht zur Verfügung steht: Im Anfangsdorf kann man sich das Grünzeug jederzeit holen – soviel Zeit sollte sein... Soul Blazer (der Hersteller heißt Enix) ist derzeit immer noch nur als US-Import verfügbar, eine deutsche Version war allerdings mal im Gespräch.

Oops, da hat sich unser Held aber gehörig in die Nesseln gesetzt, als er eines Tages beim Spielen ein altes Schwert in einem Baumstumpf entdeckte...

Secret



blättern, das ist nicht mehr. Statt dessen verfügt jede Figur über verschiedene Zauberringe, die die Benutzung von Gegenständen und Waffen, das Ändern der Ausrüstungen oder den Abruf wichtiger Informationen erlauben. Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man das System voll im Griff und fragt sich, warum nicht schon früher jemand darauf gekommen ist.

Und dann ist da natürlich auch noch der erwähnte Mehrspielermodus: Jeder der drei Hauptfiguren kann (muß aber nicht) von einem separaten Spieler am anderen Ende der Joypad-Kabel gesteuert werden – simultan und in Echtzeit. Ein Solist steuert normalerweise nur eine der Figuren, die beiden anderen agieren dann in Sachen Kampf und Bewegung computergesteuert. Auf Wunsch können aber auch ihre Zauberringe zur Erteilung der weiteren Befehle aufgerufen werden.

Mit einem zweiten Joypad nebst zugehörigem Spieler können dann schon zwei Figuren direkt gesteuert werden. Wer über einen Mehrspieleradapter und die notwendigen Mitspieler verfügt, der hat die volle Kontrolle über die Action.

Was macht man als neugieriger... – Verzeihung, wissensdurstiger Mensch, wenn man ein altes Schwert findet?

Klar, man muß das olle rostige Ding sofort an sich nehmen. Das allerdings kann fatale Folgen haben, wenn es sich – so wie im folgenden Fall – bei der Klinge um das legendäre Mana-Schwert handelt.

Mana, das ist jene Kraft, die bislang das Gleichgewicht in einer Abenteuerwelt aufrechterhalten hat, eine Kraft, die nun durch den jugendlichen Leichtsinn Eures noch zu taufenden Helden langsam aus dieser Welt verschwinden wird. Oder auch nicht, denn der kleine Übeltäter erhält noch mal eine Chance: Vielleicht ist er ja der Held, der laut Legende die volle Mana-Kraft wiederherstellen könnte. Also verbannt man unseren Helden kurzerhand aus seinem Heimatdorf und bittet ihn um Wiedergutmachung. Keine einfache Sache, denn mit dem schwindenden Mana machen sich verstärkt diverse Monster in der Umgebung breit.

Zum Glück findet Ihr bald kompetente Unterstützung in Eurem Kampf gegen das Böse: Eine in Schutz- und Heilzaubern recht gewandte junge Dame schließt sich Euch an, auch ein in Sachen Angriffszauber fähiges Waldgeistchen ist später mit von der Partie. Zusammen mit einem wackeren Schwertkämpfer macht das eigentlich eine aussichtsreiche Party aus. Aber der Weg zum Erfolg ist lang und hart – wenn auch lohnend.

Hasta la vista, Link

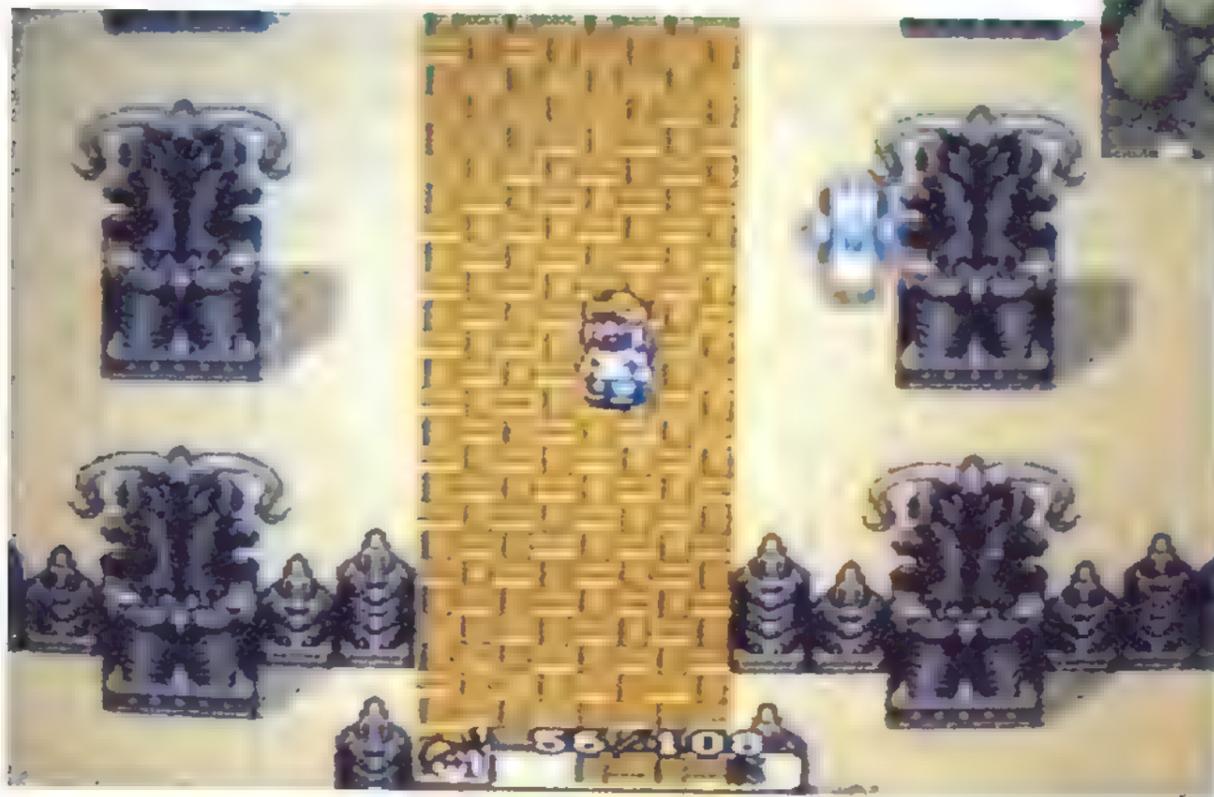
Tja, da muß sich der gute alte Link, bis dato unangefochten Spitzenreiter in Sachen Rollenspiel, wohl etwas einfallen lassen, um in seinem nächsten Zelda-Abenteuer noch gegen diesen Geniestreich anstinken zu können! Gediegene Grafiken und Soundtracks sowie eine abwechslungsreiche und komplexe Handlung, das ist nur eine Seite des starken Games. Die durchdachte Steuerung und der geniale Mehrspielermodus sind die andere.

Sich durch irgendwelche Menüs oder umfangreiche Status-Screens durchzu-

Mehr ist mehr!

Die Stärke ist jedoch in gewisser Weise auch eine Schwäche des Games, denn Einzelgänger werden hier an manchen Stellen ganz schön überfordert. Zwar läßt sich das Grundverhalten der rechnergesteuerten Mitstreiter ziemlich intelligent einstellen, die Typen reagieren aber oftmals doch nicht ganz so wie erwartet. Extrem nachteilig ist in dieser Hinsicht auch, daß nur die grobe Prügellarbeit gesteuert wird, nicht aber der Einsatz von Magie. Und selbst wenn man sich (was sehr zu empfehlen ist) überwiegend auf die

of Mana



Steuerung der magiebegabten Figuren konzentriert, so kann es immer noch sein, daß man sich irgendwann trotzdem in den Ring-Menüs verheddert.

Die Anfangsschwierigkeit bekommt man jedoch schnell in den Griff. Dann macht das Spiel viel Spaß, auch wenn es ab der Upperland-Episode nicht nur für Alleinspielende so manche beinhardt Durststrecke zu überwinden gilt.

Alle Zelda- und Rollenspiel-Fans sollten sich das Modul unbedingt zulegen. Zwar steht noch in den Sternen, wann es (und ob es überhaupt) Secret of Mana in einer deutschen Version geben wird, aber die Sprachprobleme halten sich auch mit der US-Version in Grenzen: Einen gezielten Schwerthieb versteht jedes Monster! □



Tip:

Trainieren, trainieren, trainieren! Die Level-Aufstiege gehen etwas langsam vonstatten, daher lieber in der heimischen Umgebung noch einige Levels gewinnen; schon im Upperland geht es hart zur Sache. Die nötigen Erfahrungspunkte gibt es, wenn schon ganz zu Beginn jede Figur auf die optimale Beherrschung der verschiedenen Waffen trainiert wird. Auch bietet in der Anfangsphase der Dungeon neben dem Water Palace, wo es die Undine-Magie gibt, eine sehr nette Möglichkeit, EPs zu sammeln. Normalerweise ist ein von seinem Endgegner befreiter Dungeon sauber, in diesem Falle bleiben im ersten Raum allerdings noch drei fiese Fische zurück, die nach ihrem Untergang zwischen 100 und 120 EPs und etwas Gold hinterlassen.

Wenn der Dungeon anschließend verlassen und wieder betreten wird, so sind die Fieslinge wieder da und können erneut abgeschlachtet werden. Allerdings ist es wesentlich besser, den Dungeon nicht über den Hauptaussgang zu verlassen, sondern nach hinten in den zweiten Raum zu gehen. Dort bekommt dann die Hauptfigur die Peitsche als Hauptwaffe. Wenn jetzt der Raum mit den Fischen erneut betreten wird, braucht nur noch in regelmäßigen Abständen gepeitscht zu werden, und die Fische haben kaum noch eine Chance. Sind sie erledigt, geht es zurück in den zweiten Raum und dann wieder in die Sardinenbüchse. Die Taktik ist zwar etwas zeitaufwendig, klappt aber in 95 Prozent aller Fälle. Sollte es schiefgehen, kann man sich immer noch im Water Palace kostenlos heilen lassen. (Wer ein Joypad mit Dauerfeuer besitzt, der kann sich die Arbeit an dieser Stelle nochmals etwas erleichtern.)

MEGA SAM

**Viele, viele
bunte Hefte ... –
für wenig Geld!**

**Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM**

**Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 66,- DM**

**Jahrgang 1992 komplett
nur 69,- DM**



**inklusive
Sammelordner**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

WANNES VON MORGEN

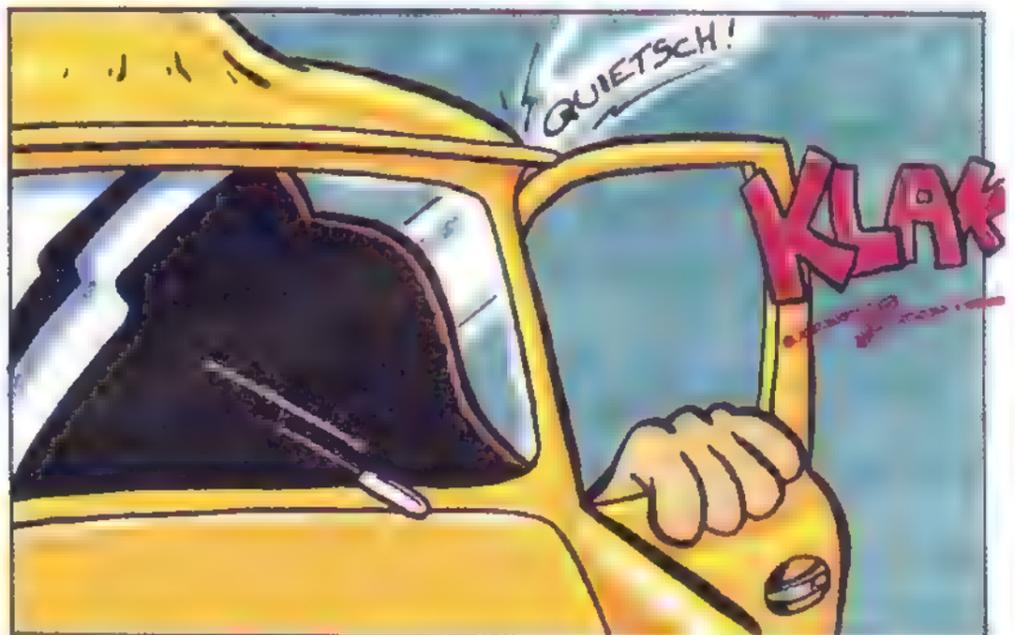
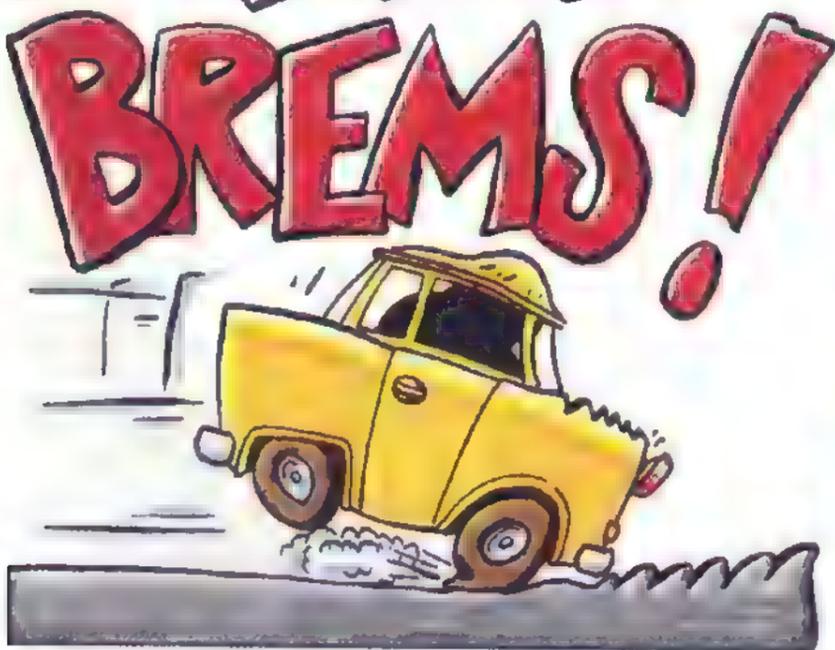
**nur so lange
Vorrat
reicht!**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

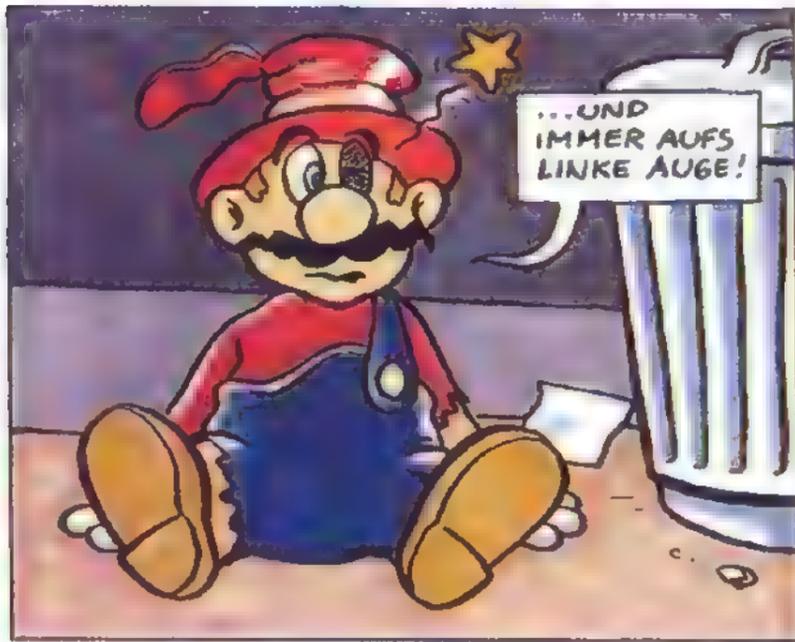


WENN ER SICH DA NUR NICHT IRRT... DAS LEBEN IST MANCHMAL WIE EIN VIDEO-GAME... UND DIESES HEISST:

**EIN GANZ NORMALER TAG
IM LEBEN EINER
BEKANNNTEN SPIELFIGUR**







Simulation und Strategie...

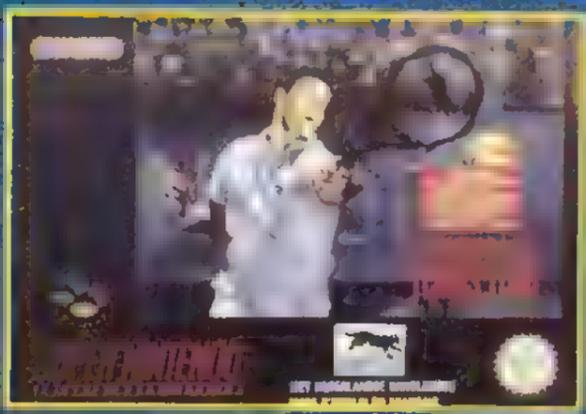
Der Flug mit einem Kampf-Jet,
die Fahrt mit einem U-Boot,
ein Rennen um den Nür-
burgring... – das alles
und ähnliches könnt
Ihr tatsächlich er-
leben, und zwar
auf Eurem
SNES.



Zusehen, darüber nachlesen und Bildbände durchblättern: Auf dieser Ebene kann sich jeder von uns geheimen Wunschträumen nähern und mehr über sie erfahren. Jedoch selbst einmal hinter dem Periskop eines U-Boots zu stehen, Kommandos zu geben und in See zu stechen ist für Normalsterbliche mehr als unwahrscheinlich. Auch die Gelegenheiten, einen Jet oder einen Formel-1 Rennwagen eigenhändig zu steuern, halten sich in reichlich engen Grenzen.

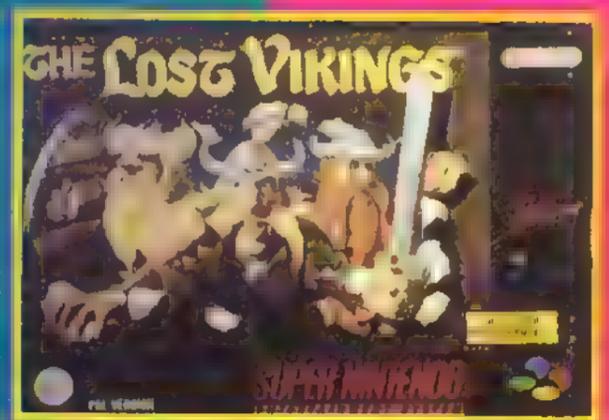
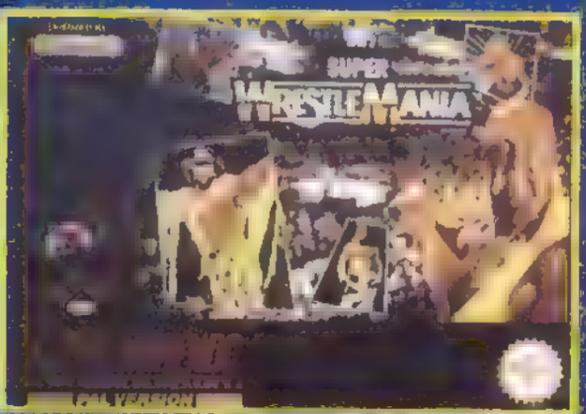


Die Möglichkeiten, mit einem Computer so zu tun als ob, also etwas zu simulieren, wurden schon ziemlich früh angedacht. Mehr als eine große Fluggesellschaft erkannte schnell, daß ein Crash in einem computergesteuerten Simulator weit weniger Menschenopfer fordert und billiger ist als ein echter Absturz (von der schlechten Publicity eines wirklichen Geschehens einmal ganz abgesehen). Auch wenn solche Simulatoren Millionen kosteten, de facto sparte man mit ihnen eine Menge Geld.



Ob Tanker, U-Boot oder Jäger – immer öfter wurde die computergestützte Simulation zur Ausbildung herangezogen. Mindestens so beliebt wie im professionellen Einsatz sind Simulatoren inzwischen auch im privaten Bereich (ja, bei Euch!), denn schließlich eröffnen sie die Möglichkeit, Wunschträume wahr werden zu lassen.

Viel Überlegung und Taktik ist aber nicht nur bei Simulationen, sondern auch bei Strategie-Games



gefordert, weshalb die beiden Genres hier zusammengefaßt wurden. Ob nun Eroberungsfeldzüge geplant, unvernünftige Nager auf den richtigen Weg gebracht oder Puzzles gelöst werden müssen – Kopfarbeit ist angesagt, und Action kommt definitiv erst auf dem zweiten Platz.

Sehr populär sind in dieser Richtung deshalb auch historische Handelssimulationen, Spiele, deren Ziel es ist, historische Konflikte nachzuexerzieren, oder Games, die ganze Planeten, komplett mit Pflanzen, Tieren und daraus resultierenden Nahrungsketten, als experimentelle Spielwiese anbieten.

Natürlich gehören auch alle Sportspiele hier mit hinein, da sie ebenfalls (mehr oder minder) realistische Wiedergaben diverser Freizeitvergnügen sind, oft verbunden mit Managementaufgaben. Und muskelschonender ist Computersport auf alle Fälle.

Leute, die ihre Denkkapazitäten nicht auf Leerlauf stellen, dürften in dieser Rubrik mit Sicherheit fündig werden.

Pilotwings

Wunderbare Welt der Schwerkraft: Frei wie ein Vogel durch die Lüfte zu gleiten, das wäre doch zu schön – aber leider haben die Naturgesetze da noch ein Wörtchen mitzureden.



Mit dem Gesetz der Schwerkraft macht der geneigte Hobbyflieger bei Pilotwings sehr schnell Bekanntschaft. Daß Wasser keine Balken hat, dürfte wohl hinreichend bekannt sein. Aber auch im Luftraum verliert man sehr schnell den Boden unter den Füßen (äh, oder so was ähnliches jedenfalls), eine Erkenntnis, die mitunter recht schmerzhaft sein kann. Mit einer soliden Ausbildung lassen sich solche Erfahrungen jedoch auf ein Minimum reduzieren.

Willkommen deshalb in der SNES-Flugschule! Wer sich seine Ikarus-Flügel redlich verdienen will, der muß ein beinhartes Trainingsprogramm absolvieren. Doch dank der kompetenten Lehrer sollte sich rasch ein Erfolg einstellen.

Eigentlich sind es ja nur fünf Gefährte, die ein guter Luftikus zu beherrschen hat. Der klassische Doppeldecker ist dabei lediglich ein Flugmittel unter vielen. Mit dem Fallschirm oder dem Raketengürtel sollte man ebenso sicher umgehen können wie mit einem Gleitsegler oder einem Helikopter. Alles kein Problem – oder etwa doch?

Übung macht den Meister!

Das Training beginnt mit zwei recht unterschiedlichen Luftfahrzeugen: Zunächst gilt es, ein Flugzeug und einen Fallschirm sicher zur Erde zu begleiten. Runter kommen sie ja bekanntlich alle, aber das 'Wie' ist der Knackpunkt. Einfach fallenlassen oder mit Mühe und Not die Landebahn zu erreichen, das reicht nicht, denn hier zählt Perfektion.

Wer seinen Doppeldecker nur ganz locker auf die Piste setzt oder es gerade noch so eben schafft, kurz vor dem Beinbruch die Reißleine seines Fallschirms zu ziehen, der hat schon fast verloren. Denn bei allen Übungen kommt es darauf an, nicht nur einigermaßen heil auf den Boden zu kommen, man muß auch gewisse technische Kriterien erfüllen. In der Anfangsphase etwa sollte man seinen Flieger relativ kursgetreu auf der Landebahn plazieren, als Fallschirmspringer sollte man nicht vergessen, sich präzise durch die Ringe in der Luft fallen zu



lassen. Nur so gibt es die Punkte, mit denen man das nächste Trainingsgebiet erreichen kann. Dort winken dann weitere Flugmöglichkeiten, etwa der Gleitsegler oder gar ein richtiger Helikopter.

Neben der Beherrschung der neuen Fluggeräte müssen allerdings auch die Kenntnisse im Umgang mit den älteren Modellen in immer schwierigeren Missionen unter Beweis gestellt werden. Wer besonderes Talent an den Tag legt, der darf in Bonuslevels auch völlig neue Flugmöglichkeiten ausprobieren – und dabei kräftig Bonuspunkte scheffeln!

Alt, aber gut!

Pilotwings ist eines der ältesten Module für das SNES, dennoch kann es auch heute noch begeistern. Eine Vielzahl von Flugzeugen und ein breites Spektrum an Aufgaben sorgen für langen Spielspaß. Paßwörter nach wichtigen Spielabschnitten sichern die Dauermotivation. Zwar reißt der Sound heute niemanden mehr vom Hocker, aber in diesem Game steckt eben wesentlich mehr. Ein durchaus empfehlenswerter Klassiker! □

Tip:

Hier sind einige Levelcodes, damit auch Bleienten in den Genuß der höheren Levels kommen:

985206
394391
520771
108048
400718
773224
165411
760357
882843

King Arthur's World



Es war Zeit für den König, etwas zu unternehmen: In drei Teilen einer ansonsten eigentlich friedlichen Welt hatten sich die dunklen Horden ausgebreitet, zerstörten die romantischen Gefilde und hinderten die Bürger daran, Steuern zu zahlen. (Natürlich war letzteres nicht der eigentliche Grund für das königliche Eingreifen!)

Ein bißchen Lemmings

Um dem ungehörigen Treiben Einhalt zu gebieten, sammelte König Arthur (der war damals letztendlich Verantwortlicher) loyale Truppen, die ihn im Kampf unterstützen sollten. Truppen brauchte er viele und vielseitige, und so hatte er bald einen bunten Haufen der verschiedensten Berufsstände um sich versammelt: Die klassischen Argumentationsverstärker in Form von Schild- und Schwerträgern waren da, Magier jeder Couleur, desgleichen auch edle Ritter und zielsichere Bogenschützen. Auch talentierte Sprengmeister und Ingenieure schlossen sich der Truppe an, um ihr Können in den Dienst der guten Sache zu stellen. Und

so verfügte der König bald über ein effektives Arsenal an Kämpfern, mit denen die Macht des Bösen bald vertrieben sein sollte.

Bevor das Spiel richtig losgeht, brauchen die tapferen Jungs natürlich etwas Training, gleiches gilt auch für den Spieler am Joypad, denn der muß die Koordination der verschiedenen Truppenteile übernehmen. So einfach drauflos marschieren, Brücken oder Katapulte bauen ist natürlich nicht angesagt, obwohl sich der Feind darüber vielleicht freuen würde.

Königliche Privilegien

Alles muß seine Ordnung haben. Nachdem die Fußtruppen das Vorfeld von Gegnern gesäubert haben, können die Ingenieure auf den Plan treten, Brücken bauen, Tore einrennen oder Katapulte errichten, um Widerstandsnester auszuheben. Magier können vorlaute Feinde in die Flucht schlagen oder die eigenen Truppen schützen, und dann wäre da immer noch der König persönlich. Der tritt, wie es sich für seinen Stand schickt, natürlich nur recht sparsam auf den Plan. Nur der König persönlich darf Schlüssel auf-

Es war einmal ein König, der hatte, wie es sich für seinen Stand gebührt, Großes vor: Die Welt sollte vom Bösen befreit werden...

sammeln und somit eventuelle Geheimgänge entdecken – und natürlich auch die vorhandenen Schätze abkassieren. Allerdings haben diese Privilegien auch ihren Nachteil: Während in den einzelnen Welten die verschiedenen Truppen relativ zahlreich zur Verfügung stehen, gibt es eben nur einen einzigen König, der daher auch tunlichst gehegt und gepflegt werden soll-



te. Sobald ein Level geschafft ist, gibt es ein Paßwort, das den späteren Wiedereinstieg erlaubt. Nicht nur die akzeptable Grafik und ein schicker Soundtrack verhelfen dem Game zu einem gewissen Suchtfaktor, auch die gute Mischung aus Action- und Strategiespiel tut ihr übriges dazu. Mit dem alten König Arthur hat das Game natürlich nur wenig zu tun, aber wer inzwischen keine grünschöpfigen Lemmings mehr sehen kann, findet hier eine tolle Alternative! □

Tip:

Der König sollte tatsächlich sehr gut gegen Angriffe geschützt werden. Anfangs mag es noch reichen, einen einsamen Schildträger vor ihm aufzustellen, später sollte man jedoch etwas Kreativität an den Tag legen. Vielleicht sollte man ja an manchen Stellen eine Plattform speziell für den König errichten?

Rock'n'Roll Racing

Ein toller Vertreter der futuristischen Rennspiele ist Rock'n'Roll Racing. Die Nummer nimmt sich zwar selbst nicht ganz so ernst, hat aber das Zeug zu einem wahren Klassiker.

Verglichen mit den Zeiten der legendären 500 Meilen von Indianapolis ist beim Rock'n'Roll zwar einiges anders, aber die Faszination des Rennsports bleibt bis in die ferne Zukunft gleich. Grund genug für die besten Fahrer der Galaxis, sich um die begehrteste Trophäe diesseits der Milchstraße zu bewerben. Allerdings haben sich die Vor-

tionsverstärker in Form einer kleinen Laserkanone gehört selbst bei den kleinsten Fahrzeugen zur Grundausstattung. Später zu erwerbende Vehikel können sogar mit Zielsuchraketen ausgerüstet werden. Für die Nachwelt, respektive die nachfolgenden Fahrer, können auch wesentlich dauerhaftere Geschenke auf der Strecke hinterlassen werden. Anfangs sind das zwar nur einfache Rutschnägel, die die Konkurrenz

in so ein Minenfeld wagt! Die Fieslichkeiten stehen allerdings nur in begrenztem Umfang zur Verfügung. Maximal sieben solcher 'Hilfsmittel' könnt Ihr benutzen. Zwar gibt es in jeder Runde eine Auffrischung, aber nur ein richtiger Einsatz kann über den Sieg entscheiden.

Wer genügend Raketen in der Hinterhand hat, kann sich schon in der Startphase ein solides Sicherheitspolster erschießen. Dann noch einige Minen an strategischen Stellen verteilen, und der Vorsprung ist gesichert. In der letzten Runde sollte man allerdings seine Ressourcen einteilen. Vielleicht geht ja doch noch etwas schief, und da sind einige Raketen in der Reserve ganz praktisch.

Nichts wird geschenkt

So eine Firepower will allerdings erst einmal finanziert werden. Je nach Platzierung erhält jeder Teilnehmer eine ganz nette Summe als Preisgeld. Je schlechter man abschneidet, desto geringer fällt es natürlich aus – und wer sich nicht unter den besten drei Fahrern platziert, der geht leider ganz leer aus, es sei denn, er sammelt auf der Strecke noch etwas Geld auf.

Die Kohle werdet Ihr auch bitter brauchen, denn es gilt nicht nur, seinem Wagen die nötigen Waffen zu verpassen. Die Karre hat auch einige Aufbesserungen in Sachen Panzerung und Motorkraft nötig, wenn Erfolg angesagt sein soll. Und selbst damit ist es nicht getan, denn von Zeit zu Zeit ist es möglich, sich



zeichnen etwas geändert, denn die Zukunft sieht doch anders aus.

Herrlich unfair

Auf den Rennstrecken der Zukunft geht es nicht ganz fair zu, aber auch bei den fiesen Machenschaften entscheidet letztendlich das Können der Fahrer über den Erfolg. Ein freundlicher Argumenta-

gehörig ins Schleudern bringen können, später sind aber auch Minen verfügbar, die ordentlich Schaden am Fahrzeug anrichten (leider auch am eigenen, also Vorsicht beim Einsatz!).

Der Weisheit letzter Schrei sind die sogenannten Scatterpacks, die zwar nach einer gewissen Zeit von selbst explodieren, sich vorher aber noch in diverse Ablagerungen teilen. Wehe dem Fahrer, der sich



ein neueres Fahrzeug anzuschaffen. Das ist dann nicht nur etwas flotter, sondern eröffnet dem geneigten Raser auch manche neue Möglichkeiten. Wer seine Karriere auf einem netten kleinen Sandhüpfchen beginnt, der kann letztendlich stolzer Pilot eines mit allen Wassern gewaschenen Luftkissenfahrzeugs werden – wenn er es soweit schafft.

Die Welt ist hart

Je nach Schwierigkeitsgrad müssen jeweils zwei Renndivisionen auf sechs Planeten absolviert werden; erst dann kann man den Ruhm eines absoluten 'Rock'n'Roll Racing'-Helden genießen. Eine wirklich beinharte Sache, für begnadete Fahrer aber kein Problem, zumal sich jederzeit Paßwörter abrufen lassen, die zumindest den Ausrüstungsgrad des Fahrzeugs und die erreichte Division enthalten. Ansonsten hilft nur eins:



ten, sondern auch die Gegner kennenzulernen. Dazu kommt noch ein gelungener Zweispielermodus, und der Rennspaß ist perfekt.

It's only Rock'n'Roll

Rein spielerisch kann das Gesagte schon überzeugen, technisch kommen noch einige Raffinessen hinzu: Nicht nur, daß das Spielgeschehen von einer perfekten Sprachausgabe untermalt wird, auch der Soundtrack kann sich hören lassen – vor allem dann, wenn der rennbegeisterte Spieler jenseits der 25-Jahre-Hürde ist: Namhafte Rocker wie Deep Purple, George Thorogood oder Black Sabbath tragen mit einer perfekten Umsetzung ihrer Meisterwerke zur Atmosphäre des Games bei. Eine tolle Renn-Action, verbunden mit einem genialen und perfekten Soundtrack, dazu ein gelungenes Gameplay: Dieses Modul sollte wirklich jeder haben (selbst wenn man nicht auf die Musik steht – von der man sowieso viel zu wenig hört!).



trainieren, trainieren und nochmals trainieren. Nur wer das Joypad beherrscht, kommt in die höheren Rock'n'Roll-Geilde.

Für das notwendige Training gibt es noch eine Art Freistilmodus, in dem Ihr mit einem optimal ausgerüsteten Fahrzeug einen Großteil der Strecken ausprobieren könnt – eine gute Möglichkeit, um nicht nur die eigenen Fähigkei-



Tip:

Im VS-Modus kann man sich nicht nur mit den verschiedenen Strecken vertraut machen, sondern auch mit den diversen Techniken der Gegner. Es ist nicht immer sinnvoll, das momentan gefahrene Fahrzeug optimal auszurüsten. Zweckmäßig sind auf alle Fälle die **Waffen**. **Im Freistilmodus** kann man sich notfalls bis zum vierten oder fünften Planeten sparen und lieber dann mit einem optimal ausgerüsteten Fahrzeug **intensive** gehen.

INTERNATIONAL

Wolltet Ihr schon immer mal die Rackets mit den großen Cracks kreuzen? In diesem Game könnt Ihr Boris, Steffi & Co. mal zeigen, wo der

TENNIS TOUR

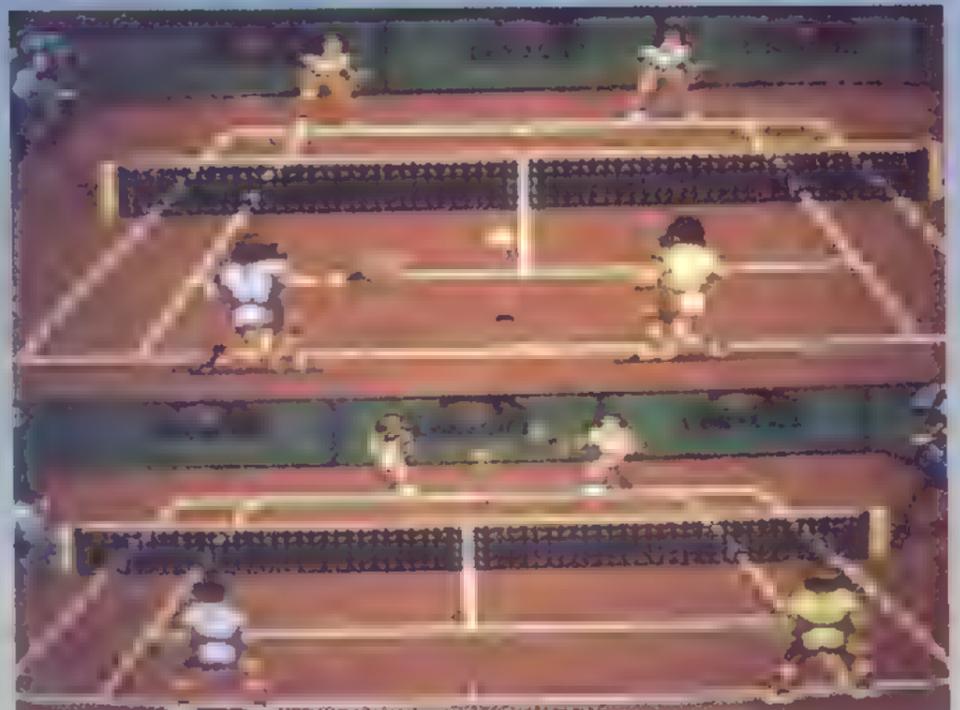
Schläger hängt. Ob Top Spin, Volley, As oder fies angeschnittener Aufschlag - hier dürft Ihr Eure Gegner wild über den Platz hetzen.

Tennis ohne Muskelkater, Sonnenbrand und horrenden Platzgebühren - das bietet Euch 'International Tennis Tour' von Sportspezialist Loricel, dazu jede Menge (sinnvoller) Optionen. Schon fast selbstverständlich für eine Simulation dieses Kalibers ist es, daß Ihr Euch aussuchen könnt, welche Art Platz Euch am meisten zusagt. Von Gras bis Halle ist alles vorhanden, und die Schnelligkeit des Balls verändert sich tatsächlich mit unterschiedlichem Bodenbelag.

Training, Showkämpfe und Wettkämpfe inklusive Nationen-Cup und Weltmeisterschaft halten Euch in Atem, denn schließlich seid Ihr ja Profispieler und verdient mit schnellen Spurts, Tiefflugübungen oder knallharten Returns Eure Brötchen.

Die Kohle braucht Ihr aber auch, um damit z.B. die Flugtickets zu bezahlen, die Euch zu den diversen, über die ganze Welt verstreuten Veranstaltungsorten bringen, schließlich ist nichts auf dieser Welt umsonst. Das trifft auch auf die zum Teil ganz schön happigen Startgelder zu, ohne die Ihr nicht mal den Rasen oder was auch immer betreten dürft. Wohl dem, der einen großzügigen Sponsor hat - und auch hier heißt es wieder: Je besser Ihr seid, um so problemloser fließt seine Unterstützung, denn nach dem Gewinn von großen Turnieren winkt dann schon mal ein fetter Bonus.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, und auch die Anzahl der Sätze ist dreifach einstellbar. Besonders schön ist der Trainingsmodus, wo Ihr Euren Aufschlag so lange üben könnt, wie Ihr lustig seid oder an der Fähigkeit feilt, Euren Ball zentimetergenau zu platzieren.



Einzel oder Doppel?

Wenn es Euch im Alleingang gegen den Computer zu langweilig wird (allerdings kaum denkbar), dann könnt Ihr auch mit oder gegen einen Freund im Einzel oder Doppel antreten. Das eröffnet völlig neue Perspektiven und macht einen höllischen Spaß.

Natürlich seid Ihr ohnehin nicht mutterseelenallein auf dem Platz. Das Publikum geht kräftig mit, Schieds-, Netz- und Linienrichter nehmen ihren Job sehr ernst und geben deutliche Handzeichen, wenn irgend etwas faul war. Sollten die Schiedsrichter allerdings mal wieder mit Blindheit ge-

schlagen sein, tja, dann hilft vielleicht ein Protest. Aber ganz ehrlich: Geht damit sparsam um, es könnte auf Euch zurückfallen.

Nicht nur was Grafik und Handling anbetrifft, zeigt das Game beachtliche Qualitäten. Auch von der sportlichen Seite her kann 'International Tennis Tour' beeindruckend sein, und das sogar Nichtathleten. Sportkenner und -liebhaber dürften auf jeden Fall zufrieden sein. □

Tip:

Was ist das? Es ist grün, hat sechs Löcher und reichlich Bande? Nein, es handelt sich nicht um einen umgelegten Gangster, sondern um ein Sportgerät mit ganz besonderem Flair: Billard fasziniert und erfordert Kopf statt Muskeln.



Feinstes Gameplay

Anders sieht es da schon bei der technischen Umsetzung des leisen Spiels aus. Was in der Wirklichkeit den Reiz ausmacht (und bei Amateuren mei-

einem Turnier gegen die besten Spieler der Welt? Partien mit acht oder neun Kugeln stehen zur Wahl, und den Weltmeistertitel habt Ihr doch schon so gut wie in der Tasche, oder?

Jetzt geht's rund

Challenge heißt das Zauberwort, wenn Ihr bestimmte Fähigkeiten trainieren möchtet. Ob Genauigkeit, Feingefühl, Schuß oder Schnelligkeit: Für alles gibt es eine besondere Spielart, die Euch hilft, Eure Technik zu perfektionieren.

CHAMPIONSHIP POOL

Billard ist eine der Sportarten, die auf einem elektronischen Medium am einfachsten – und zugleich am schwierigsten – zu simulieren sind – einfach deshalb, weil die Optik nicht besonders aufwendig ist. Ein Billardtisch ist und bleibt nun mal eine mit grünem oder blauem Filz überzogene Fläche. Da braucht ein Grafiker keine besonders große Phantasie zu entwickeln. Kugeln sind rund, ein Queue sieht eben aus



wie ein Stecken, und das war's dann im Grunde auch schon, was den Genuß fürs Auge betrifft. An den Gegebenheiten kann nämlich auch Mindscapes Pool-Simulation nichts ändern und erhebt in dieser Hinsicht gar keine Ansprüche auf revolutionär Neues.

stens daneben geht), ist der Lauf der Kugel, die mit viel Gefühl auf den Weg in ihre Tasche gebracht werden muß. Schwerkraft, Trägheit und Beschleunigung erweisen sich als sehr tückisch, wenn sie naturgetreu auf einem Computer oder einer Konsole nachempfunden werden sollen.

Wenn Ihr Championship Pool auf dem SNES spielt, werdet Ihr sehr schnell feststellen, daß bei Mindscape echte Könnern am Werk waren. Die Kugel reagiert auf Euren Queue, wie sie sich auch in der Realität verhalten würde – sie läuft also genauso oft haarscharf an Eurem anvisierten Ziel vorbei wie das in jeder Billardhöhle der Fall wäre. Und hier habt Ihr nicht einmal die Entschuldigung, daß der Queue ja wohl krumm oder ein Brandloch im Filz sei...

Habt Ihr ganz im Geheimen genügend geübt, könnt Ihr ja mal 'ne Billard-Party schmeißen. Bis zu acht Mitspieler dürfen bei der Party-Option an den Start gehen, was für beste Stimmung sorgt. Im Freestyle könnt Ihr Euch die Kugeln so zurechtlegen, wie es Euch paßt, und damit schicke Trickshots üben. Und wenn Ihr Euch ganz stark fühlt: Wie wäre es denn mit



Die Bandbreite der angebotenen Optionen ist groß und gut durchdacht, die Bedienung verhältnismäßig einfach. Wenn Ihr Euch einmal wirklich ein paar Minuten Zeit nehmt und die Anleitung genau studiert, dann fühlt Ihr Euch in kürzester Zeit bei dieser Pool-Simulation so zu Hause, als ob Ihr auf einem Billardtisch zur Welt gekommen wärt. □

Tip:

Versucht nicht, mit Euren neu erworbenen Fähigkeiten in einem echten Billardsalon anzugeben, das geht unter Garantie in die Hose. Aber daheim, da könntet Ihr es im Partymode zum absoluten Spitzenkönner bringen (wenn Ihr vorher kräftig die Challenge bearbeitet).

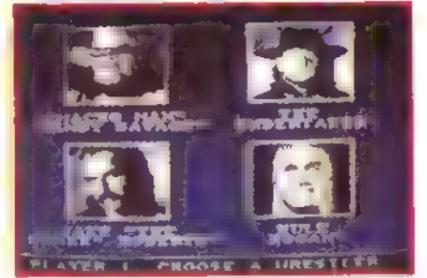
So schnell kann es zu Mißverständnissen kommen: WWF bedeutet zum einen 'World Wildlife Fund' und zum anderen 'World Wrestling Federation'. Die zwei Begriffe haben aber nicht einmal entfernt etwas miteinander zu tun. In unserem Fall ist eine Verwechslung trotz gleicher Abkürzung jedoch ziemlich unwahrscheinlich: Da die Artenschützer noch kein Game für das SNES herausgebracht haben, kriegt ihr es bei WWF Super Wrestle Mania garantiert mit wuchtigen Wrestling-Kämpfern zu tun!

Keiner catcht besser als Hulk Hogan, oder soll ich lieber sagen: Keiner macht eine bessere Show als Hulk? Wie auch immer – Wrestling hat was, denn sonst würde es RTL schon längst aufgegeben haben, uns nächtens mit schwitzenden, sich die Seele aus dem Leib prügelnden Catchern zu malträtiert. Alle Fans dieser – na ja, sagen wir mal großzügigerweise "Sportart", werden von der SNES-Version von WWF Super Wrestle Mania begeistert sein.

Monster des Rings

Auch wenn man sich schon seit dem Entstehen der Wrestling-Ligen darüber

Super Wrestle Mania



in den Haaren liegt, ob Wrestling nun ein Sport oder nur eine gut gemachte Show ist, hier kommt unser unumstößliches Votum: Wrestling ist Show (auch wenn 1002 schlechte Moderatoren versuchen, Euch etwas anderes glauben zu machen!). Super Wrestle Mania aber macht so monsternmäßig viel Spaß, daß man es schon wieder ernstnehmen könnte (was es doch in die Gefilde des Sports stecken würde).

Wie dem auch sei, im Super-Wrestle-Mania-Modul stecken zehn verschiede-



ne Weltklasse-Wrestler, einer wilder als der andere. Und Du darfst Dir nun aussuchen, ob Du das betreffende Monster selbst steuern oder lieber gegen es antreten möchtest.

Zoff im Ring

Sobald Du mit Deinem Helden die Seile passiert hast, schützt Dich nichts mehr vor dem Zorn Deiner Gegner. Ob allein oder im Tagteam mit einem anderen Wrestler – jetzt mußt Du all Dein Können gehalt einsetzen. Dutzende von Schlägen und Special Moves (die natürlich je nach Wrestler unterschiedlich sind) warten darauf, genutzt zu werden. Ob 'Atomic Drop', 'Suplex' oder 'Body Slam', jeder Griff, jeder Wurf und jeder

Trick muß sitzen und im richtigen Augenblick angewendet werden.

Softwaremäßig prügeln durften wir uns im Ring ja schon des öfteren, mal relativ zivil (nur mit Zähnespucken), mal mehr als handfest (bis zum Herzrausreißen). Zwischen den Extremen bildet Super Wrestle Mania eine erfrischende Ausnahme. Zwar geht es immer noch knallhart zur Sache, aber zum einen wird deutlich, daß es sich hier "nur" um funmäßiges Wrestling dreht, und zum anderen geben sich die Gegner damit zufrieden, einen Kontrahenten auf den Boden zu pinnen, und sich ca. drei Sekunden lang auf seinen Bauch zu plazieren. Mit anderen Worten: Sie besiegen ihn nach allen Regeln der WWF. Außerdem weiß inzwischen eh jeder, daß es sich beim Wrestling um Unterhaltung handelt, warum also soll es nicht auch im Computerspiel um Show und Spaß gehen.

Super WWF ist ganz klar eins der besten Games aus der Riege der Prügel-spiele. Hier weiß jeder, warum der Gegner der Bösewicht ist, die Fähigkeiten sind gut verteilt, und auch vom technischen Standpunkt her können alle Spieler absolut zufrieden sein. □

Tip:

Um einen Gegner früher zu besiegen, startet man einen Pinversuch, wenn der Opponent nur noch die halbe Energie hat. Befindet sich der Gegner am Boden, drückt man die Taste 'X', um ihn zu pinnen, anschließend 'Up' zusammen mit 'Y'. Im Ein- oder Zweispielmodus wird der Gegner ausgezählt. Bei Tagteams oder der Survivor-Serie klappt das allerdings nicht.

F-Zero

Willkommen zu einem der ältesten, aber gleichzeitig auch besten Rennspiele für das SNES – einem Game, das seinen Reiz nie verloren hat!

Wir befinden uns irgendwann in der fernerer Zukunft, einer Zukunft, die noch immer nicht auf den Rennsport verzichten möchte. Irgendwie verständlich, denn was gibt es Schöneres als den Geruch von verbranntem Gummi, den Lärm PS-starker Motoren und den Kitzel der Schadenfreude, wenn mal wieder einer der Fahrer allzu innigen Kontakt mit der Leitplanke hatte.

Aber halt, so primitiv geht es bei den Rennen von F-Zero natürlich nicht mehr zu! Schließlich leben wir in einer besseren Zukunft, für barbarische Umweltverschmutzung ist da kein Platz mehr. Luftkissenfahrzeuge und Plasma-Jets sorgen für ein gesundes Renngefühl, die Strecken fügen sich harmonisch in die Landschaft ein, und Unfälle gibt es auch kaum noch.

Rennsport der Zukunft

Soviel aus dem Werbeprospekt der intergalaktischen Rennkommission. Die Wirklichkeit sieht etwas anders aus. Gut, die Technik hat sich gewandelt, die modernen Rennfahrzeuge haben

mit den lärmenden und stinkenden Formel-1-Boliden der Vergangenheit nicht mehr viel gemeinsam. Und auch die Rennstrecken, die auf den unterschiedlichsten Planeten der Galaxis errichtet wurden, weisen so ihre Neuerungen und Tücken auf. Einzig und allein am Kampfgeist der Rennsportler hat sich nichts geändert: Woher auch immer sie kommen, jeder von ihnen will der Beste sein...

– Und da es natürlich nur einen "Besten" geben kann, geht es auf den Kurven dementsprechend heftig zu.

Sicherer sind die Kurse ohnehin nur bedingt geworden: Zwar verhindern Energiebarrieren an den meisten Stellen der Strecke, daß unbeherrschte Fahrer einen Ausflug in

die Botanik unternehmen, allerdings zehren diese Barrieren auch an der Energie der Fahrzeuge. Die Energie kann glücklicherweise an manchen Stellen der Strecke wieder aufgefrischt werden (ein netter Ersatz für Boxenstopps), sinkt sie allerdings erst einmal auf Null, so gibt es eine herzerfrischende Explosion, und das Rennen ist gelaufen.

Alles nur Schikane

Damit das Publikum auch etwas zu sehen bekommt, hat sich die Rennleitung einige Schikanen einfallen lassen: Sprungschancen, Minenfelder und Abgründe sind nur ein Teil davon. Von Zeit zu Zeit wird auch mal ein Kamikaze-Renner auf die Strecke geschickt, der bei Berührung mit der Konkurrenz explo-



diert und gehörig Energie klaut. Nicht ganz fair, aber das Publikum liebt es...

Und auch der Spieler liebt es, jenes alte, aber immer noch geniale Game: drei Ligen zu je fünf Kursen in drei Schwierigkeitsgraden. Nicht nur genug für mehr als ein Wochenende an Rennspaß, sondern auch Anreiz für die kleine Runde "zwischen durch". Von der perfekten technischen Ausnutzung der Fähigkeiten des SNES können sich auch heute noch viele Games eine Scheibe abschneiden. Jeder SNES-Freak sollte das Teil eigentlich besitzen. □

Tip:

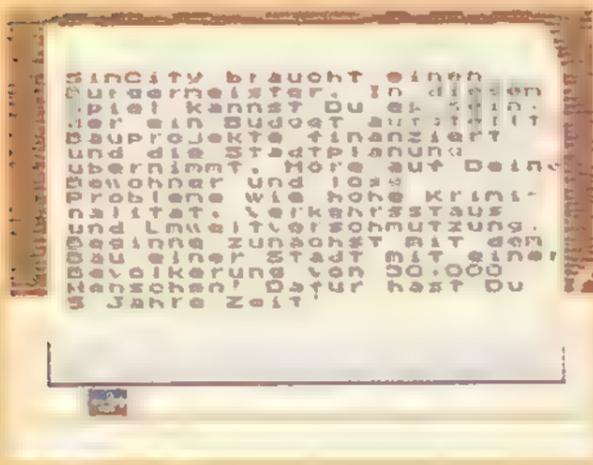
Die rechtgenauen Kurvenfahrten kann man spielentscheidend sein. Die gezielte Verwendung der LZR-Taster hilft dabei. An einigen Stellen sind Abkürzungen möglich. Experimentiere mit Sprungschancen und Turms werden empfohlen.

SimCity



Früher war es ja der Traum eines jeden Jungen, später mal Lokomotivführer zu werden. Dieser Wunschtraum hat sich im Laufe der Zeit allerdings etwas verändert...

Warum wollen Jungen heutzutage nicht mehr unbedingt Lokomotivführer werden? Na ja, vielleicht erklärt das ein Blick in das moderne Beamtenwesen: Das Image eines Lokführers ist nicht mehr ganz so gloriös, außerdem gibt es wesentlich attraktivere Aufstiegsmöglichkeiten in den öffentlichen Diensten. Ein Einsteiger in der Kommunalpolitik hat inzwischen bessere (und einträglichere) Perspektiven. Wer es erst mal zum Bürgermeister geschafft hat, kann es schließlich auch weiter bringen: Neben Amt und Ehren kann durchaus das eine oder andere lukrative Pöstchen drin sein.



Aber haben es Kommunalpolitiker wirklich so einfach? Mitnichten, wie ein kleiner Blick in den Klassiker SimCity (nicht nur auf dem SNES!) schnell zeigt: Bürgermeister werden ist nicht schwer, es zu sein dagegen sehr... – Genau dieses Amt übernimmt der Spieler in SimCity: das Amt des Bürgermeisters in einer elektronischen Stadt. Und selbst in der Simulation ist das Leben eines Gemeindeoberhaupts nicht unbedingt das reinste Zuckerschlecken!

Der Amtsantritt

Die Aufgabe ist schnell umrissen: Aus einem kleinen und verschlafenen Kuhdorf soll relativ schnell und dauerhaft ein blühendes Gemeinwesen wachsen. Das wird allerdings nur dann funktionieren, wenn ein wirklich fähiger Steuermann (oder natürlich eine Steuerfrau) am Ruder des kommunalen Schiffes sitzt: Die simulierten Bürger sind zwar relativ genügsam (der Traum eines jeden Politikers), gewisse Ansprüche haben sie aber dennoch. Und nur, wer diese Ansprüche auch angemessen berücksichtigt, hat Aussicht auf Erfolg.

Die erste Aufgabe des angehenden Bürgermeisters besteht darin, eine möglichst effektive Basis für seine Gemeinde aufzubauen. Diese besteht normalerweise aus drei grundlegenden Gebäudetypen: Wohngebiete, in denen die Einwohner ihr Leben fristen, Gewerbegebiete, in denen sie einkaufen, und Industriegebiete, in denen die 'Sim-People' arbeiten. Für den Anfang reicht es natürlich, wenn eine ausgewogene Anzahl der drei Gebietstypen vorhanden ist, aber schließlich soll die Stadt ja noch wachsen:

Jahrzehntelang mit rund 1573 Bürgern und einigen Füchsen und Hasen dahinzuvegetieren, die einander Gute Nacht sagen, ist nicht unbedingt ein erstrebenswerter Zustand.

Wachsende Ansprüche

Allerdings braucht es dann schon etwas Anstrengung und Geschick, um die Gemeinde zu möglichst optimalem Wachstum zu bringen: Was als Dorf und Kleinstadt beginnt, sollte über die Jahre zu einer Großstadt und Metropole und dann möglichst zur Mega-Metropole mit mehr als einer halben Million Einwohner heranwachsen. Die Zahl der Einwohner ist von großer Bedeutung, denn schließlich zahlen sie ja auch – Steuern. Nur mit den Steuereinnahmen einer stetig wachsenden Bevölkerung lassen sich die kommunalen Bauaufgaben finanzieren.

Die Aufgaben sind unterschiedlicher Natur. Einerseits müssen neue Wohn- und Arbeitsgebiete erschlossen werden, andererseits hat die Bevölkerung ihre Ansprüche. Das eine oder andere Sportstadion für die Wochenendbelu-





stigungen, Häfen und Flughäfen für die Industrie oder Polizei- und Feuerwehrstationen für das Sicherheitsgefühl müssen her. Viele dieser Errungenschaften kosten nicht nur viel in der Anschaffung, sondern auch im Unterhalt.

Nette Geschenke

Gutes Haushalten mit den Steuereinnahmen ist also angesagt. Allerdings bekommt ein guter Bürgermeister von seiner Bevölkerung von Zeit zu Zeit auch ein kleines Geschenk. Für hervorragende Leistungen gibt es einige Extras, die für wenig Geld viele Vortei-

le bieten: Parks, die die Attraktivität der Wohngebiete erhöhen, Bahnhöfe, die für einen Boom in den Gewerbegebieten sorgen, Expos, die Industriegebiete aufblühen lassen – das ist nur ein Teil der Vorzüge.

Wer sich zum Beispiel mehr als 50 Jahre als Bürgermeister betätigen kann, der bekommt für diese denkwürdige Leistung einen attraktiven Brunnen spendiert. Wer die Einwohnerzahl seiner Gemeinde gar über die magische 500.000-Grenze bringt, der darf sogar einen repräsentativen Mario-Brunnen aufstellen – und das erfordert schon einiges an Können und Planung!

Leider ist es mit guter Planung allein nicht getan, auch kompetentes Katastrophen-Management ist gefragt: Von Zeit zu Zeit kann es durchaus passieren, daß mal ein Flugzeug abstürzt, Atomkraftwerke in die Luft fliegen oder gar der böse Bowser die heile SNES-Welt heimsucht. Hier ist dann kompetente Schadensbegrenzung gefragt; mit möglichst wenig finanziellem Aufwand und größtmöglicher Geschwindigkeit sollten die Schäden beseitigt werden.

Kleine Katastrophen

Wer auf diese Art von Katastrophen-Management steht, der kann sich sol-



che Ereignisse natürlich von der Konsole generieren lassen. Ebenso reizvoll ist es auch, sich in einem der vorgefertigten Szenarien zu versuchen. Aber nur wer alle Katastrophen beherrscht, darf sich in weiteren Chaos-Szenarien versuchen und an einem völlig neuen Schauplatz. Tausend Landschaften sind übrigens anwählbar.

Es gibt eigentlich kein festes Ziel bei diesem Spiel – und das macht seinen besonderen Reiz aus. Einige wenige Grundregeln sind relativ schnell beherrscht, Überraschungen gibt es aber immer wieder. Selbst kleinere altersbedingte Schwächen in Grafik und Sound können nicht darüber hinwegtäuschen: Der (komplett eingedeutschte) Klassiker gehört wirklich in jede ernsthafte Sammlung! □



Tip

Die herv
hält mehr

Wenn Ihr
Finanz
mußt, dann hilft Euch
gender Trick: Im Lau
zunächst das

auf 0 set
scheint nun im De-
zember: das teuermenü, dann
mußt Ihr wäh na der folgenden

gen v
das
alle Fonds

S
wieder fol
ite danach keine
men spielen; der Spiel
nimmt aber drastisch ab

Simulation

Mit der Besiedelung ferner Welten eröffnen sich der Menschheit neue Chancen. Dort können die Lehren, die aus Tausenden von Jahren turbulenter

Menschheitsgeschichte gezogen wurden, vernünftig umgesetzt werden. Ob das jedoch wirklich klappt, hängt von Eurem taktischen Geschick ab.

Utopia

Gouverneur einer Siedlung zu sein war nie ein Traumjob und wird auch nie einer werden. Ob nun VOR fünf-hundert Jahren oder IN fünf-hundert Jahren, es wird immer ein aufreibendes Geschäft sein. Und das, wenn man kann sich dieser Aufgabe, zumal die Kassen leer sind und man mit leeren Kassen, unzufriedenen Bürgern und gefährlichen Eingeborenen-Dämonen konfrontiert. Dazu braucht Ihr eigentlich nur ein SNES und Jalecos Utopia, und schon könnt Ihr Euch ein Leben auf dem Planeten halten.

Auf zehn verschiedenen Planeten könnt Ihr Euer Glück versuchen, wobei jeder einzelne seine Eigenheiten hat. Eins haben jedoch alle Welten gemeinsam: Es existiert dort immer schon eine technisch hochstehende Zivilisation. Die fremden Wesen beobachten die Anstrengungen Eurer Siedler natürlich mit ziemlichem Argwohn.

Pioniergeist erwünscht

Aber jetzt erst mal der Reihe nach: Zu Anfang besteht jede Kolonie aus 100 enthusiastischen Siedlern, die mit Euch durch dick und dünn gehen. In der Detailansicht, die sich Euch in der Anfangsphase zeigt, präsentiert Euch ein riesiges Gelände, auf dem Ihr Lagerhallen und Fabriken bauen könnt. Während der Aufbauphase könnt Ihr noch auf die finanzielle Unterstützung der Mutterkolonie zählen, bis sich die Kolonie eine bestimmte Größe erreicht hat. Danach müsst Ihr Euch selbst um die Versorgung kümmern.

selbst gestellt und auf Steuereinnahmen angewiesen.

Kernziel des Games ist es, für eine wachsende, blühende und vor allen Dingen glückliche Gesellschaft zu sorgen. Schwierigkeiten wie zu enge Lebensräume, zu wenig Lebensmittel oder



hohe Kriminalitätsraten sorgen für schlechte Stimmung im Volk. Aber Ihr seid zum Glück nicht ganz auf Euch allein gestellt: Eure Auftraggeber haben einen sechsköpfigen Expertenrat gebildet. Bei diesen Spezialisten könnt Ihr zu aktuellen Problemen Rat einholen.

Immer diese Aliens

Ein weiteres großes Problem stellen die schon erwähnten Aliens dar. So wie Eure Kolonie sind auch sie auf Expansionskurs. Es kommt also zwangsläufig zu Konflikten. Wer als Gewinner hervorgeht, wird durch Faktoren wie Verteidigungsanlagen, Defensivwaffen oder ein funktionierendes Spionagenetz bestimmt.



Was immer in Eurer Kolonie auch gebaut wird, die Rohstoffe dafür dürft Ihr selbst besorgen. Erzvorkommen müssen gefunden und Minen gebaut werden. Mit Treibstoffen verhält es sich ähnlich, alles muß aus sich selbst heraus wachsen.

Besonders reichlich ist das SNES mit dieser Art Simulation. Es ist nicht gerade ungewöhnlich, wenn man sich ein Spiel anschaut, das sich für unseren Geschmack ein wenig zu sehr um Militär und Verteidigung kümmert. Utopia geht in diese Richtung, was man mit dem hohen technischen Realismus zu suggerieren kann. Aber das ist ein Teil des dazugehörigen Spielspaßes. □

Tip:

Sobald Eure Leute genügend Betten und Brot haben, rauf mit dem Verteidigungshaushalt. Laßt die Bevölkerung ruhig ein bißchen hungern und investiert lieber in Raffinerien und Minen. Ausreichende Ressourcen bilden einen der Schlüssel zu einer erfolgreichen Kolonie.



Ferne Länder, weiße Flecken auf der Landkarte: Das eine gibt's heute noch, das andere nicht mehr. Die Oberfläche unseres Planeten ist mittels Satelliten bis auf den letzten Quadratzentimeter kartographiert. 1994 finden Forschungsreisen im Weltraum oder in den Tiefen der Welt-

Sir Francis Drake, Fernando Magellan und James Cook – was haben die drei gemeinsam? Richtig, jeder einzelne dieser Männer hat die halbe oder die ganze Welt umsegelt, reichlich Neues entdeckt und sich auch mal dem Handel hingegeben.

Uncharted Waters

meere statt. Bevor jedoch Satelliten mit Präzisionskameras sogar einen Misthaufen in Kasachstan gestochen scharf auf Zelluloid bannen konnten, mußte das Hintergrundwissen für Landkarten mühsam 'erreist' werden. Höchstselbst mußten die Herren Forscher antreten und sich in persona den Gefahren unbekannter Länder stellen.

Sextant und Rahsegel

So ein Ärger: Forschertrieb ohne Ende im Leib und hundert Jahre zu spät geboren! Da gibt's nur eins! Besorgt Euch 'Uncharted Waters' und entdeckt die Welt einfach noch einmal. Als portugie-

Haufen Dukaten verschlingen – Geld das es erst einmal zu verdienen gilt!

Handel heißt das Zauberwort. Was an einem Ort im Überfluß vorhanden ist, muß dahin geschafft werden, wo es rar und teuer ist. Das ist eine Aufgabe, mit der Ihr schätzungsweise zehn Jahre beschäftigt seid und die Euch in ganz Europa herumführt. Ihr entdeckt neue Häfen an unbekanntem Küsten und müßt Euch mannigfaltigen Gefahren stellen.

Korallenriff und Tropensturm

Die Häfen, die Ihr besucht, bestehen in der Regel aus Handelsniederlassungen, Kneipen, einer Werft und einem Laden, in dem Ihr Eure Ladung verkaufen könnt und neue Waren bekommt. In den Seemannskaschemmen gibt's neben Rum meistens auch eine nette Bedienung. Arbeitslose Seebären, Tratsch und Gerüchte runden das Angebot ab.

Ihr könnt eine neue Mannschaft heuern und erfahrt, wenn jemand Euch sucht. "Kapitän X, in Genua will Euch jemand dringendst treffen!" – eine solche Nachricht verheißt fast immer einen lukrativen Auftrag. Am genannten Ziel möchte jemand wahrscheinlich eine bestimmte Ware zu einem guten Preis kaufen.

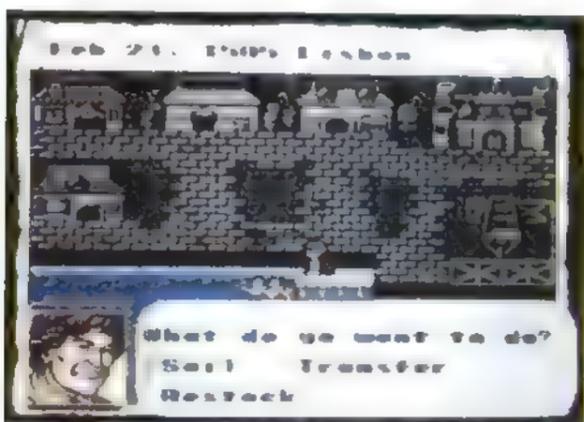
Eure angewachsenen Reichtümer könnt Ihr auf verschiedene Weise wieder loswerden. Neue Schiffe kaufen, in den Kneipen zocken, in bestimmten Häfen investieren; die Möglichkeiten

sind vielfältig. Je umfangreicher Eure Miniflotte wird und je besser sie ausgestattet ist, desto größer wird Eure Reichweite. Ihr seid in die Phase der Entdeckungen eingetreten und könnt



von der einfachen Weltumsegelung bis zur Entdeckung spezieller Häfen so manche Ruhmestat vollbringen. Je mehr Ehren Ihr so auf Euch und Eure Flotte vereinigt, desto weiter verbreitet sich auch Euer Ruf, der bis zum Hof des portugiesischen Königs dringt. Bald winkt die erste Audienz, möglicherweise gar ein Auftrag, wer weiß...

Wenn Ihr Euch dieses Game zulegt, werdet Ihr die Antwort darauf bestimmt erhalten, denn Strategiespiele mit so hohem Spaßfaktor suchte man auf dem SNES bisher lange. □



sischer Kapitän des Jahres 1500-noch was nennt Ihr zu Beginn des Spiels gerade mal eine bessere Jolle Euer Schiff.

Mit Müh und Not noch hochseetauglich, ist der Kahn bei der Zusammenstellung der spanischen Armada glatt durchgefallen und über verschlungene Wege in Euren Besitz gelangt. Damit gilt es nun, zu Ehren und Ruhm zu gelangen. Hehre Ziele, die nicht leicht zu erreichen sind und obendrein einen

Tip:

Laßt zu Anfang den östlichen Teil des Mittelmeers links liegen. Dort befindet sich das osmanische Reich mit all seinen Bruderstaaten und ist ein heißer Kampfplatz der Portugiesen. Segelt möglichst in Richtung Westen, sonst übersieht Euch Augsucher vielleicht einen unentdeckten Hafen.

Super Strike Eagle

Die amerikanische F-15 "Strike Eagle" ist wohl so eine Art Hausflugzeug von Microprose, immerhin hat sie auf dem PC schon drei "Reinkarnationen" erlebt. Und damit die Konsolenwelt nicht das Nachsehen hat, wurde jetzt auch an Versionen für die Nintendo-Systeme gedacht: Alle drei Spielekisten wurden mit einer eigenen Version beglückt – werfen wir hier logischerweise einen Blick auf das SNES-Teil. Dem ersten Eindruck nach scheint alles wie bei den PC-Vorbildern zu sein: Nach einer Einsatzbesprechung, in der die zu treffenden Ziele vorgestellt werden, findet man sich im Cockpit seiner Maschine wieder und darf abheben. Und damit zeigt sich auch schon der erste Unterschied. Der Flug zum Zielgebiet erfolgt in einer Art strategischer Übersicht, bei dem man eigentlich nicht viel zu tun hat: Das Flugzeug ist lediglich auf Kurs zu halten, und von Zeit zu Zeit müßt Ihr vielleicht mal eine vorwitzige Boden-Luft-Rakete abwehren – das war's dann auch schon.

Seltsame Perspektiven

Viel ist also erst einmal nicht zu tun, es sei denn, man stößt auf ein feindliches Flugzeug, woraufhin der Luftkampf-Modus aktiviert wird. Hier sitzt man dann in bester Microprose-Manier im Cockpit seines Fighters und muß versuchen, die Gegner entweder abzuschießen oder möglichst unbeschadet die Flucht zu ergreifen.

Leider ist dieser Teil recht unspektakulär ausgefallen, er erinnert optisch an die allerfrühesten Tage der Microprose-Flugis (Mitte der 80er!): Ein dezenter grauer Farbverlauf, der den Horizont markiert, von Zeit zu Zeit taucht mal ein Feind im Fadenkreuz auf – und das war's auch schon. Sehr schade,

Microprose und Flug-simulatoren? Ein Synonym! Zumindest der flug-begeisterte PC-Spieler bekommt da einen schwärmerischen Blick. Und wie sieht es auf dem SNES aus?



denn aus dem SNES hätte man wesentlich mehr Action herausholen können!

Dafür geht es dann über dem Zielgebiet richtig zur Sache: Sobald es erreicht ist, wird der Strategiemodus durch eine "irgendwie-schräg-von-oben"-Sicht auf die Maschine ersetzt, und im Sturzflug müßt Ihr nun versuchen, das Hauptziel und vielleicht noch einige kleinere Nebenziele (gut fürs Punktekonto) mit den Bordwaffen zu treffen. Die Perspektive ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber zumindest reizt sie den Grafikchip ordentlich aus. Ist das Ziel getroffen, geht es im Strategiemodus

weiter zum nächsten Ziel und (hoffentlich in gutem Zustand) wieder zurück zur Basis.

Nach bestandenen Missionen gibt es von Zeit zu Zeit ein Paßwort; dies ist auch meist mit kleineren Veränderungen in Sachen Schauplätze oder Missionstypen verbunden.

Insgesamt hinterläßt das Game einen etwas zwiespältigen Eindruck: Einen richtigen Flugsimulator darf man hier mit Sicherheit nicht erwarten. Ei-

nem laschen Luftkampfmodus steht ein relativ reizvoller Zielanflug gegenüber, gute Soundeffekte werden durch eine völlig mißlungene Begleitmusik wieder relativiert. Aber da jeder von uns andere Prioritäten setzt, solltet Ihr, wenn es irgendwie möglich ist, das Game vor dem Kauf ordentlich probespieren! ☐



Tip:

Angesichts der drögen Luftkämpfe gibt es eigentlich nur eins: Nachbrenner an und schnellstmöglich abhauen, so es denn machbar ist. Beste Taktik für die Bodenkämpfe: Mit Vollgas auf Maximalhöhe und dann mit 20-40 Prozent Schub in den Sturzflug gehen.

Wer an Ballspiele denkt, dem kommt zunächst einmal Fußball in den Sinn. Eine Weile folgt nichts, dann kommt Basketball. Zwar ist das immer noch eher eine Nischensportart, aber das Spiel der langen Kerls ist schwerstens auf dem Vormarsch.



Die eigentliche Heimat des Basketballs ist Amerika. Dort ist die Disziplin so populär wie sonst nur Football. In keiner anderen Mannschaftssportart gibt es so viele bekannte Stars wie dort. Die Regeln sind einfach: Zwei Fünfer-Teams versuchen jeweils, einen Ball in den 3,05 Meter hoch aufgehängten Korb der Gegenseite zu werfen. Dabei dürfen die Spieler einander nicht berühren, auch nicht bei dem Versuch, sich gegenseitig den Ball abzufragen.

Sport der langen Kerls

Eine der Unterarten dieses Sports ist das Jam Match, bei dem statt fünf gegen fünf nur jeweils zwei Spieler gegeneinander antreten. Genau diese Variante haben sich nun die Macher im Hause Acclaim vorgenommen und daraus eines der mitreißendsten Sportspiele gemacht, die es für das SNES gibt. Zu Beginn der Partie könnt Ihr Eurer favo-

Sache, bzw. mitten hinein ins Match. Und hier werdet Ihr erst einmal die Ohren anlegen: Die Spieler sind nicht etwa krude zusammengeschnitzte Pixelhauken, sondern sauber digitalisierte Videoaufnahmen echter Spieler.

Im Grunde ist diese Technik nicht gerade neu, denn schon Pit Fighter und Mortal Combat benutzen das gleiche Verfahren. Bei diesen Produkten wurden die Video-Einspielungen jedoch nur geringfügig bearbeitet und hatten dementsprechend nur eine mäßige Qualität. Nicht so bei NBA Jam: Hier wurden die Video-Einspielungen noch einmal gründlich von einem echten Fachmann nachbehandelt, wodurch während des Spiels ein ein-

NBA Jam

risiertes Zwei-Mann-Team auswählen. Dabei stehen die besten Spieler der NBA (National Basketball Association) zur Auswahl. Alle Teams werden in Portraits und kurzen Statements vorgestellt.

Nach dem kurzen Vorgeplänkel geht es gleich zur

zigartiger Realismus zum Tragen kommt. Zu meckern gibt es über NBA Jam nur wenig: Das Tempo des Games stimmt, die Musik- und Geräuscheinblendungen überzeugen, es gibt sogar die Option, Initialen einzugeben, die nach erfolgreichen Matches gespeichert werden. Die Spieler bewegen sich völlig natürlich, und sogar die Kunststückchen beim Korbwurf (die in der echten NBA wie akrobatische Darbietungen trainiert werden) sind vorhanden.

Einziger Schwachpunkt: Dem Namen entsprechend gibt es leider nur 'Jam-Sessions' und keine echte Liga. Von daher mangelt es auf Dauer ein bißchen an der Langzeitmotivation. Ansonsten: Sahne, das Game! □



Tip:

Was sollen wir Euch zu einem realistischen Basketballspiel für Tipps geben? Konditionstraining ist ein Anfang, mit ein paar Kumpels Streetball spielen der nächste Schritt. Sonst gibt's heute keine Tipps, denn Cheats beim Basketball? Nix drin!

Val d'Isère Championship

Ein guter Name für ein gutes Game – das steht bei Val d'Isère schon nach wenigen Spielminuten fest. Grafisch sind Schneelandschaften naturgemäß zwar nicht sehr aufregend darzustellen (das weißeste Weiß meines Lebens), Loricel hat es aber geschafft, einigermaßen Konturen in die weiße Pracht zu bringen. Auch wenn die Pisten manchmal etwas schwer zu erkennen



sind (was nicht unbedingt am Nebel liegen muß), stört das den Spielgenuß im Mode-7-Szenario überhaupt nicht, zumal der Hintergrund aus der digitalisierten Bergwelt des Originalschauplatzes besteht.

Quasi als Gruß an das Olympiajahr erfreut Val d'Isère Championship zunächst einmal mit den drei klassischen olympischen Skidisziplinen Abfahrtslauf, Spezialsalom und Riesensalom. Pisten gibt es reichlich und in den unterschiedlichsten Schwierigkeitsgraden. Um im Wettbewerb weiterzukommen, müßt Ihr in jedem Level eine bestimmte Anzahl Punkte ergattern.

Animation vom Feinsten

Nicht nur die allgemeine Grafik ist gelungen. Was das Auge besonders erfreut, sind die sehr flüssigen Animationen Eures sportlichen Sprites, die die natürlichen Bewegungen eines Skifahrers sehr schön einfangen. Daß auch

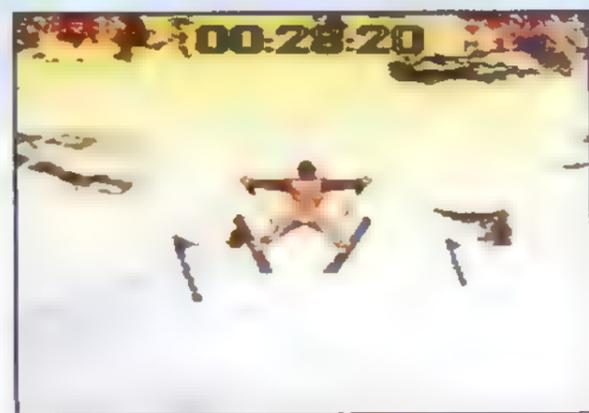
Kein Winter ist für Sportfans komplett ohne die vielen Skirennen rund um den Globus. Eine der bekanntesten Wintersport- und Knochenbruch-Hochburgen in Frankreich, in der auch der Skizirkus immer wieder fröhlich Station macht, ist Val d'Isère, das für diese Simulation seinen guten Namen zur Verfügung stellt.

die Steuerung eingängig und unkompliziert ist, erhöht das Spielvergnügen ungemein.

Das alles ist schon recht positiv, aber nicht unbedingt ungewöhnlich. Was Val d'Isère Championship jedoch über die Konkurrenz hinaushebt, sind die diversen Extras. So könnt Ihr nicht nur auf ganz normalen Skiern die Hänge runterbrettern, sondern auch auf einem Snowboard die Buckelpisten unsicher machen. Da kommt echt Laune auf, zumal auch der Schneesurfer durch prima Animation besticht.

Spaß muß sein

Auf Spielspaß von der besonderen Art dürft Ihr Euch beim Funlevel freuen, in dem Ihr im Stile von 'Out Run' in ganz bestimmten Zeiten Checkpoints erreichen müßt. Das ist nicht ganz einfach, denn Wetter und Tageszeiten wechseln, Buckelpisten lösen sich mit rasanten Abfahrten ab, und immer wieder passiert es, daß Euch wackelige Skianfänger plötzlich zu Füßen liegen



(warum üben die nicht erst mal auf dem Idiotenhügel?). Außerdem tauchen Felsen, Bäume oder Skilifte auf Eurem Weg auf und zwingen Euch zu wilden Ausweichmanövern.

In diesem zweiten Teil des Levels dürfte übrigens 'Mario Kart' Pate gestanden haben, denn wo sonst gibt es Quadrate (oder Trampoline), die Euch zu einem Freiflug verhelfen, und ähnliches mehr? Im Zweispielermodus kommen diese Extras übrigens besonders gut.

Val d'Isère Championship ist eine durchaus ernstzunehmende Simulation, die sich aber selbst nicht allzu ernst nimmt. Gönn't Euch also ruhig auch einmal ein bißchen Spaß. □



Tip:
I könnt Ihr n...
alen Pisten reich...

In fernöstlicher Geduld und weiser Voraussicht dürft Ihr Euch bei einem alten chinesischen Spiel üben, denn ohne gründliche Überlegung und genaue Planung ist an Gewinnen nicht zu denken.



Shanghai II – Dragon's Eye

Das Prinzip des Shanghai-Spiels, mit dessen Urvater Mah-Jongg sich schon vor Hunderten von Jahren chinesische Matrosen die langen Tage auf See vertrieben, ist im Grunde sehr simpel. Aus einem zur 'Drachensform' aufgeschichteten Haufen von Spielsteinen, die mit unterschiedli-

ch abzielt. Beim 'Drachentöten' beginnt Ihr mit einem Board, das auf der Spielfläche diesmal mit nur wenigen Steinen besetzt ist. Einer der Kontrahenten, der 'Drachenmeister', muß diese rudimentäre Drachensformation vervollständigen. Er ist im Besitz von drei Steinen, die er jedoch nicht zum Wegklicken benutzt, sondern dazu, das Spielfeld immer mehr zu bevölkern, d.h. seinen Drachen in Höchstform zu bringen und die Aufgabe des Drachentöters zu erschweren.

Fünf Spielsteine liegen vor dem anderen Spieler, dem 'Drachentöter'. Sie suchen ihr Pendant auf dem Spielfeld. Kann dieser Spieler keinen passenden Stein wegklicken, muß er

statt dessen einen auf dem Spielfeld platzieren, und der Zug geht an den Drachenmeister weiter.

Wird mehr als ein Spielstein weggeklickt, dann wird der Vorrat aus einem Fundus so lange ergänzt, bis dieser leer ist oder der Spieler keinen weiteren Zug mehr machen kann.

Im 'Turniermodus', der dritten Spielmöglichkeit, dürft Ihr Euch durch vier Runden arbeiten. In jeder Runde einmal Dragon's Eye und dann je ein Spiel in den drei Schwierigkeitsstufen von Shanghai, das jetzt mit Zeitlimit gespielt wird.

Außer den für solche Spiele schon fast obligatorischen Features wie Rücknahme eines Zugs oder Anzeige möglicher Kombinationen wurde auch eine Speicheroption mit eingebaut, die es ermöglicht, unterbrochene Partien später fortzusetzen.

Zwölf verschiedene Symbolsätze stehen zur Verfügung, die von klassischen Mah-Jongg-Bildern über Spielkarten, Flaggen und Sportmotive bis hin zu chinesischen Kunstwerken reichen. Auch das Alphabet und Gestalten aus dem Fantasy-Bereich sind vorhanden. Hübsch sind alle. Welchen Satz man letztendlich wählt, ist Geschmackssache – und eine Frage des Sehvermögens. □



chen Symbolen versehen sind, sollt Ihr jeweils Steinpaare mit gleicher Zeichnung entfernen. Dazu müssen beide Steine an mindestens einer Längsseite freiliegen.

Das Wegräumen von Paaren geschieht durch einfaches Anklicken der zwei anvisierten Steine. Liegen beide frei, verfärben sie sich und verschwinden bereitwillig von der Bildfläche. Wenn nicht – weitersuchen!

Aber nicht nur als Geduldsspiel macht Shanghai Spaß. Erst in den beiden Kampfmodi merkt man, worauf der Untertitel 'Dragon's Eye' wirklich

Tip:

Den besten Überblick behält man, wenn man zur Eingewöhnung die Spielsteine mit der Alphabet-Einstellung versieht, da muß sich das Auge am wenigsten umstellen. Besonders auf halb verdeckte Steine achten. Gerade sie werden leicht übersehen. Lange gerade Reihen möglichst früh abräumen, sie erweisen sich immer wieder als fatale Fallen. Wenn das SNES den Drachenmeister spielt, nimmt es mit Vorliebe solche Steine auf nicht einsehbare Positionen, die das gleiche Bild haben wie ihr offenkundiger Nachbar. Da muß man sich nicht wundern, daß die passenden Steine einfach nicht aufkreuzen wollen.



Obwohl Deutschland eine durch und durch sportbegeisterte Nation ist, gibt es außer Fußball nur wenige Sportarten, die für überfüllte Stadien sorgen. Insbesondere das Eishockey steigt seit einigen Jahren kontinuierlich in der Gunst der Sportfans.

Mit feinsten Grafik präsentiert sich NHL-Hockey auf dem SNES wie eine Sportsendung, in der sich alles um diese kühle und manchmal recht rüde Sportart dreht. In der Eingangssequenz könnt Ihr bestimmen, ob einer oder zwei menschliche Spieler teilnehmen, und welche Teams der Original-NHL-League gespielt werden sollen.

Nachdem man eingestellt hat, welches Team die einzelnen Teilnehmer steuern möchten, und die Liga entsprechend konfiguriert wurde, geht es ans Eingemachte. Sprich, die ersten Teams gehen auf das Eis. Das Geschehen wird aus den diversen Statistikbildschirmen oder dem Sportstudio in ein Eissportstadion umgeblendet, das sich in der Draufsicht präsentiert. Von der Spielfläche ist jeweils zirka ein Drittel zu sehen. Die beiden Tore befinden sich am oberen, bzw. am unteren Ende der Spielfläche.

Während des Matches folgt der Bildschirminhalt dem Spielverlauf, indem er auf- und abwärts scrollt und so den Puck immer im Bild behält. Um die Übersichtlichkeit zu erhöhen, wurde der Puck vergrößert. Unter dem Spieler, der gerade in Ballbesitz ist, zeigt sich ein dunkelblauer Stern.

Das Spiel selbst enthält so ziemlich alles, was ein heißes Eishockey-Match ausmacht: Face-Off, Bodycheck an den Banden, Fouls, Zeitstrafen und Hochpässe. Was gänzlich fehlt, ist das ruppige Gebaren, das einige Teams in natura an den Tag legen. In NHL Hockey wird diese Disziplin der 'Schneidezahnlosen' tatsächlich zu einer richtig sportlichen Angelegenheit.

NHL '94 Hockey

Neben der Akkuratess, mit der das Spielgeschehen umgesetzt wurde, sind das Drumherum im Computer-Stadion und die Geräuschkulisse hervorsteckende Merkmale des Spiels: Auf den Rängen neben der Eisfläche tummelt sich das Publikum, hinter den Toren befinden sich Signallichter, die nach jedem Treffer unter Sirenenbegleitung aufleuchten. Beim Face Off ertönt die extrem schauerliche, jedoch nicht wegzudenkende Hammond-Orgel mit so klassischen Stücken wie Rimsky-Korsakows 'Säbeltanz' oder 'What shall we do with the drunken sailor'. Das macht die Stadionatmosphäre komplett.

Während des Spiels könnt Ihr im übrigen auch in die Übertragungskabine der Rundfunk-, Fernseh- und Computerspielreporter wechseln und dort Statistiken wälzen. Wer hat wann wie viele Tore erzielt, wie steht es mit Verletzungen, Fouls, Strafzeiten?

Wie im richtigen Stadion

Ein kleiner Wermutstropfen soll nicht verschwiegen werden: Nach den Teams der deutschen Ligen werdet Ihr vergeblich suchen, denn da es sich um

ein amerikanisches Produkt handelt, wurden nur die Teams der 'National Hockey League' implementiert. Angesichts der sonstigen technischen und spielerischen Qualitäten des Games ist das jedoch kein besonders großer Minuspunkt.

Dank des umfangreichen Spielgeschehens und der vielfältigen Einfluß-

möglichkeiten winkt langanhaltende Spielmotivation, auch für mehrere Spieler. Eigentlich kein Wunder, denn angeblich wurde dieses Spiel von einem Team entwickelt, das durch und durch

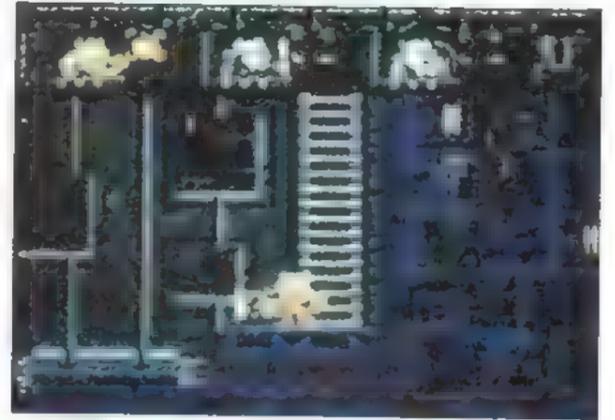
eishockeybegeistert ist und dessen Mitglieder sich durchaus auch selbst einmal auf das Eis wagen. Böse Zungen behaupten sogar, daß die Jungs kaum noch Schneidezähne hätten. Warum wohl? □



Tip:

Wie bei jeder richtigen Sportart gibt's hier nix zu mogeln. Die Devise heißt üben, üben, üben. Aber wenn Ihr speziell das Zusammenspiel und Pässe trainiert, stellen sich die Erfolge naturgemäß etwas eher ein

Wikinger im All? Das kann doch nur Chaos geben! Und genau das bekommt ein sammelwütiger Alien-Diktator am eigenen Raumschiff zu spüren, als er drei nordische Krieger für seinen Privatzoo kidnappt.



THE LOST VIKINGS

Wikinger sind bodenständige Typen und werden deshalb unheimlich sauer, wenn man sie von ihren Frauen, Schiffen und Met-Orgien fernhält. Infolgedessen hat sich Tomator, seines Zeichens intergalaktischer Sammler von Lebewesen aller Art, mit seinem neuesten Fang eine ziemliche Laus in den Pelz gesetzt, denn Baleog, Olaf und Erik haben nach ihrer Entführung nur eins im Sinn: heim zu Mama – egal wie.

35 abwechslungsreiche, in vier Welten angesiedelte Levels müssen die drei meistern, bis sie dem Alien-Obermottz gegenüberstehen und ihm kräftig bzw. handfest ihre Meinung kundtun können. Ob Eure Helden sich nun im Raumschiff, der Steinzeit, dem alten Ägypten oder einer total abgefahrenen Welt befinden, immer gibt es eine Menge Probleme zu lösen, bis die drei glücklich den jeweiligen Levelausgang und damit ein neues Passwort erreichen.

Glücklicherweise besitzen die drei Bartträger sehr unterschiedliche Talente. Erik kann sehr hoch springen und mit seinem harten Schädel Löcher in die Wände rennen, Baleog weiß bestens mit Schwert und Bogen umzugehen, und Olaf schließlich wehrt mit

seinem Schild feindliche Angriffe ab – wenn er ihn nicht gerade als Gleitschirm mißbraucht.

Nur wenn Ihr die drei Kumpels zusammen als Team seht und ihre Fähigkeiten geschickt miteinander kombiniert, könnt Ihr die vielen Puzzles lösen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei langsam, aber kontinuierlich an, so



daß die letzten Levels ganz schön knackig sind. Auf jeden Fall verbindet sich bei diesem Game die Action mit einer gehörigen Portion Strategie.

Denken ist keine Glückssache

Alle drei Wikinger warten nur darauf, endlich zum Einsatz zu kommen. Ausgewählt wird dann immer der, dessen spezielle Fähigkeiten gerade am nützlichsten sind. Muß zum Beispiel ein Schalter auf der anderen Seite eines Abgrunds betätigt werden, den nicht einmal Erik überspringen kann, wird

einfach zu Baleog gewechselt, der das Problem mit Pfeil und Bogen löst.

Wird einem der Wikinger wegen Energiemangels etwas flau im Magen, darf er sich selbigen mit den Leckereien vollschlagen, die verstreut herumliegen und durch Berühren aufgenommen werden. Ist sein Inventory allerdings leer, können die Jungs sich gegenseitig durch Tausch helfen, wenn einer der Kollegen noch etwas Eßbares dabei hat.

Das Game bietet übrigens neben dem Solomodus auch die Möglichkeit, zusammen mit einem Partner auf Wikingerrettung zu gehen, was den Spielspaß noch mal enorm erhöht, aber bei Euch gleichfalls viel Teamgeist fordert. Ihr spielt dabei nämlich nicht gegen-, sondern eben miteinander.

The Lost Vikings ist kein übermäßig schweres Spiel, erfordert aber (neben durchschnittlich schnellen Reflexen) gründliches Nachdenken und sorgfältige Planung der Vorgehensweise. Die witzigen Animationen und das originelle Gameplay lassen Euch die drei Jungs bestimmt schnell ins Herz schließen. □

Tip:

Es ist immer praktisch, Olaf auf Erkundung zu schicken, da nur er sich mit seinem Schild gegen unliebsame Gäste schützen kann – sowohl nach vorne, als auch nach oben. Selbst stampfende Maschinenkolben werden von dem Schild aufgehalten.

Monopoly

Wenn es ein Spiel gibt, dessen Namen jeder kennt und bei dem schon mancher

Das heie Spiel ums schnelle Geld und windige Immobilien hat sich seinen Klassikerstatus redlich verdient: Monopoly ist eines der meistverkauften Brettspiele der Welt. Das Spielprinzip wurde oft kopiert, aber in seiner ursprnglichen Durchschlagskraft nie wirklich erreicht (sogar die Protestversion Anti-Monopoly ist sang- und klanglos untergegangen).

Von Parker, also direkt aus dem Mutterhaus, kam nach langem Warten auch eine Monopoly-Version fr das Super Nintendo auf den Markt – nicht unbedingt eine Empfehlung, da frhere Versuche, das Spiel auf diverse andere Systeme umzusetzen, ziemlich in die Hose gegangen waren. Die Super-NES-Version allerdings scheint endlich einmal eine kompetente Umsetzung des spannenden Gesellschaftsspiels spendiert bekommen zu haben.

Gesucht: Bauplatz in der Schloallee

Grafisch zeigt sich das Spiel von einer annehmbaren Seite. Das Spielbrett sieht dem Original verblffend hnlich (keine groe Kunst), und auch die Regeln sind gleich geblieben, es gibt deshalb keinen Freiraum fr Sonderabsprachen. Mogeln geht im brigen auch nicht, da pat die Elektronik schon mit Argusaugen auf.

Trotzdem vermittelt das Zocken und Spekulieren auf dem SNES ein irgendwie anderes, irgendwie mehr relaxtes Spielgefhl. Das drfte nicht zuletzt ein Verdienst der witzigen Animationsseinlagen sein, die jetzt ber den Monitor flimmern. Ob da nun Deine Spielfigur – zum Beispiel ein kleiner Hund, ein Schuh, ein Pferd (acht Icons stehen insgesamt zur Wahl) – wild entschlossen ber die Spielfelder galop-

seinen Glauben ans Gute im Menschen oder wenigstens seine gesamten Spielgeldvorrte verloren hat, dann ist das Monopoly.



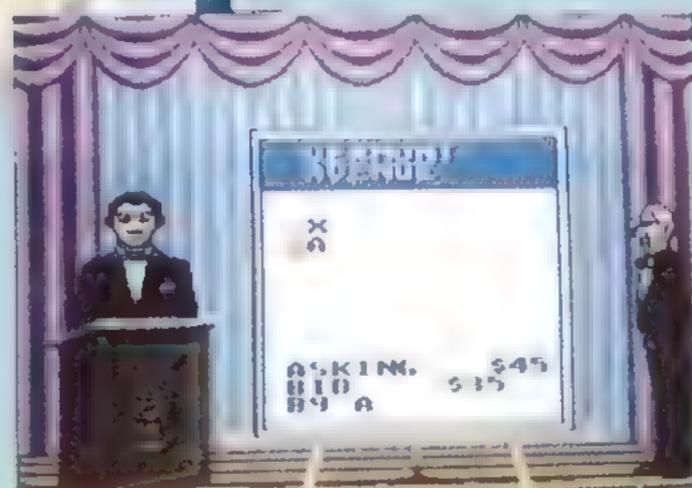
piert, eine Hand die Wrfel rollen lsst oder der Auktionator Grundstcke versteigert, immer tut sich was auf dem Bildschirm.

Bis zu acht menschliche Mitspieler drfen ihr schwer verdientes Spielgeld der Bank in den Rachen werfen. Stehen keine echten Mitspieler zur Verfgung, kann selbstverstndlich auch gegen routinierte SNES-Gegner gespielt werden (was aber nicht halb so viel Spa macht!).

What's new?

Neben den traditionellen Elementen wartet das SNES-Monopoly aber auch mit einigen Optionen auf, die nur bei einem elektronischen Medium mglich sind. Zum einen steht Dir die Mglichkeit offen, ein zeitbegrenztes Spiel zu absolvieren, bei dem nach abgelaufenem Timelimit der Sieger vollautomatisch ermittelt wird. Zum anderen kannst Du auch auf zwlf vorgefertigte Spielstnde (fr bis zu vier Mitspieler) zurckgreifen, in denen die langwierigen Grundzge bereits abgehakt sind und die Spieler bestimmten Grundbe-

sitz, Huser und eine gewisse Summe Geldes zugeteilt bekommen. Diese Szenarien unterscheiden sich erheblich voneinander und ermglichen sehr abwechslungsreiche Schnelleinsteigerpartien. Die



Bank wird brigens in absolut allen Fllen vom SNES bernommen.

Gut: Optisch und akustisch ist Monopoly vielleicht nicht gerade der absolute Hit. Die bersichtliche Gestaltung und die einfache Handhabung allerdingen drfen unter Monopoly-Fans viel Anklang finden und sie gekonnt dazu animieren, sich mit Freuden (und Freunden) in den finanziellen Ruin zu strzen – oder aber zum Finanzmagnaten aufzusteigen! □

Tip:

Knutscht einen Schornsteinfeger ab, kauft Euch ein Ferkel, oder findet einen Glckspfennig – was anderes gibt es hier nicht zu empfehlen (auer vielleicht noch Omas gute alte Hasenpfote).

Maximum Overdrive. Der miese gelbe Mustang ist schon wieder an mir vorbeigezogen und hat mich auf den elften Platz verwiesen. Hinter der

Je dicker die Wagen, desto breiter die Reifen – beides Attribute eines klassischen Prahlhans (Manta-Manni und GTI-Gunter lassen grüßen) oder das Handwerkszeug eines professionellen Rennfahrers.

Um mal so richtig über die großen Rennstrecken der Welt zu rasen, bedarf es allerdings nicht unbedingt eines Ferrari, ein SNES und das Game Top Gear 2 von Kemco tun es auch.

Splitscreen-Action

Rennspiele gibt es auf dem SNES zwar nicht wie Sand am Meer, so richtige Mangelware sind sie jedoch auch nicht gerade. So muß das vorliegende Game gegen Spiele wie Super Mario Kart, F-Zero und Chase HQ antreten – ein Vergleich, bei dem Top Gear 2 gar nicht schlecht abschneidet. Im Gegensatz zu der Comic-Orientierung, dem Science-Fiction-Touch oder der Kriminalhandlung der anderen erwähnten Titel gibt sich Top Gear 2 eher seriös und reali-



stisch. Zu Beginn der Rennen, die auf 64 verschiedenen Strecken in 16 Ländern ausgetragen werden, schaukelst Du noch in einem ziemlich Hilfs-Rennauto über die Piste: Langsame Maschinen, Minimalbestückung an Reifen und der kleinste mögliche Nitro-Booster – das ist alles, und damit mußt und kannst Du auskommen. Dabei stellt sich ziemlich schnell heraus, daß nicht nur Extras gefragt sind, sondern daß es hier vor allem auch auf Können ankommt.

Nicht überall herrscht eitel Sonnenschein, und heller Tag ist auch nicht überall. Du wirst Dich in Top Gear 2 auch mit Nebel, Regen und Schnee auseinandersetzen müssen. Je besser Du auf diese Fährnisse vorbereitet bist, desto einfacher verläuft das Rennen. Wenn also die bisherigen Preisgelder in Allwetterreifen investiert wurden, macht Deinem Flitzer auch eine regennasse Fahrbahn nichts aus. Wenn Du das Geld hast, kannst Du Dir außerdem noch einen besseren Motor besorgen, Aufprallschutz für Heck und Front und natür-

nächsten Kurve der Piste liegt die lange Gerade, genau der richtige Ort, die Zylinder meines Wagens mit einem bißchen Nitro zu verwöhnen.

lich erweiterte Nitrobooster, die Deinem Wagen noch einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Kick bescheren.

Bei diesem Game stimmt so ziemlich alles: verdammt gute Grafik mit tollen Landschaftseffekten (Tunnels, Berge im Hintergrund, Schluchten), die rasend schnell über den Bildschirm bewegt wird; abwechslungsreiches Gameplay, das Dank der Möglichkeit, das



eigene Auto zusätzlich ein wenig zu 'frisieren', noch einige Extra-Pluspunkte bekommt; und letztendlich die fähige Zweispieleroption, bei der nicht einmal der geteilte Bildschirm fehlt. Summa summarum echte Sahne, das Game. □

Tip:

Knauserig mit dem Nitro sein. Lieber die ersten Runden ohne alles überstehen, die Piste kennenlernen, und erst in der letzten Runde richtig Zunder geben. Bei der Aufrüstung des Wagens erst die verbesserte Nitro-Einspritzung kaufen, dann den besseren Motor.



Ein Klassiker im Genre der leider oft minderwertig gemachten Kampfsportspiele liegt mit Best of the Best vor, das sich mit dem Kickboxen beschäftigt. Trotz aller Gewalttätigkeiten gibt es bei diesem Spiel noch so etwas wie Sportsgeist, wogegen die meisten anderen Games eher den "anarchischen" Straßenkampf verherrlichen.

Kickboxen gehört in die gleiche Gruppe wie zum Beispiel French- und Thai-Boxen oder Vollkontakt-Karate. Bei diesen Kampfsportarten dürfen sowohl die Hände als auch die Füße benutzt werden, um den Gegner zu treffen.

Beim Start des Spiels erwartet Euch ein umfangreiches Menü, in dem Ihr eine Menge Voreinstellungen treffen könnt. Neben Anzahl und Dauer der Runden dürfen in einem Untermenü z.B. auch die verwendbaren Schläge und Tritte ausgesucht werden. Insgesamt 16 verschiedene Schlagarten aus 55 angebotenen lassen sich anwählen. Außerdem könnt Ihr die Attacken noch nach Eurem Geschmack modifizieren.

Vor dem Kampf dürft Ihr Euch natürlich auch einen Boxer aussuchen und mit ihm in die Trainingshalle gehen. Mit drei Disziplinen könnt Ihr seine drei Skills verbessern. Je

nach Skill-Werten darf Euer Kämpfer, der auch mit einem eigenen Namen versehen werden kann, dann gegen gleichstarke oder schwächere Boxer antreten. Geht Ihr als Sieger aus einem Kampf hervor, gibt es eine Trophäe. Ziel ist es natürlich, durch Training und Kämpfe Eure Skills so weit zu steigern, daß Ihr gegen den Titelverteidiger Panza antreten könnt und für den Sieg den Meistertitel bekommt.

Nach ein paar Kämpfen bekommt Ihr Gelegenheit, Euch in 'Kumate' zu versuchen. Kumate hat keine Runden und keinen Schiedsrichter. Es wird so lange gekämpft, bis einer der beiden Kontrahenten am Boden liegenbleibt. Der Vorteil dieses Zwischenspiels: Sollte Euer Boxer die Gegner besiegen, steigen seine Skill-Werte immens. Die andere Seite der Medaille ist natürlich, daß bei einer Niederlage seine Skills nicht unwesentlich dezimiert werden.

Habt Ihr Euren Kämpfer schließlich in Hochform gebracht und vielleicht sogar schon ein paar Trophäen eingesackt, dann dürft Ihr ihn sogar per Paßwort der Nachwelt erhalten.

Best of the Best ist keine neue, aber trotzdem eine ansprechende Simulation. Sie zeichnet sich vor allem durch einen gewissen Realismus aus: Die



Boxer haben keine "Spezialkräfte". Im Zweispielermodus könntet Ihr schließlich sogar ein paar freundschaftliche Streitigkeiten am SNES austragen. ↵

Tip:

Zuerst solltet Ihr Euch einen Sparringspartner zulegen, indem Ihr mütterseelenallein in den Zweispielermodus geht. Jetzt können in aller Ruhe Tritte und Schläge ausprobiert werden. In den ersten Kämpfen sollte die Hauptwaffe ein High-Kick sein. Hängt Ihr dann einmal zu dicht aufeinander, könnt Ihr mit Low-Kicks arbeiten. Von einem Kumate-Match solltet Ihr zunächst absehen, da die Gegner wirklich knackig sind.



FIFA SOCCER



Der heiße Kampf ums runde Leder hält Samstag für Samstag Millionen von Fans in Atem. Die beliebteste Sportart Europas – möglicherweise der ganzen Welt – hat auch immer wieder Programmierer angeregt, sich an einer Umsetzung zu versuchen.

Wie ein Versuch, Fußball-Action von einem riesigen Stadion in ein kleines Modul zu bannen, letztendlich ausgeht, hängt von mehreren Faktoren ab: Wie gut ist der Programmierer, was kann der Grafiker, und nicht zuletzt: Was ist die Maschine, auf der programmiert wird, in der Lage zu leisten?

Zumindest zum letzten Punkt brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren, denn das SNES ist wohl die leistungsfähigste Konsole, die es momentan auf dem Markt gibt (Vorsicht, das ist die subjektive Behauptung eines SNES-Fans!).

Voll die Liga

Bei "FIFA Soccer" kommen aber auch die anderen Kriterien nicht zu kurz. Die Programmierer haben es ganz offensichtlich voll drauf, und der Grafiker ist ebenfalls nicht gerade unfähig. Das werdet Ihr schnell merken, denn FIFA präsentiert Euch nicht etwa eine knödelige Draufsicht, sondern eine Perspektive, in der von schräg oben in das Stadion geschaut wird. Die Abmessungen des Platzes, die Größenverhältnisse der Spieler und der Tore zueinander stimmen auffällig. Es entsteht echt der Eindruck einer Sportübertragung im Fernsehen. Damit Ihr im Gewusel der Spieler die Übersicht nicht verliert, wird der jeweils aktive Spieler

durch einen Stern markiert, der unter ihm auf dem Rasen erscheint. Es ist im übrigen immer jeweils der Spieler aktiv, der dem Ball am nächsten steht.

Eckball, Freistoß und Elfmeter

Zur eigentlichen Action auf dem Rasen wartet FIFA Soccer aber noch mit einer ganzen Reihe von Feinheiten auf. So könnt Ihr zum Beispiel die Strategie Eures Teams beeinflussen. Ihr könnt einstellen, bis wohin sich die Abwehrspieler vorwagen dürfen und ab welchem Punkt sie den Stürmern das Feld überlassen müssen. Die Platzverhältnisse lassen sich ebenfalls einstellen, wodurch sich tatsächlich das Laufverhalten der Spieler ändert.

Natürlich könnt Ihr auch zu zweit spielen – mit dem geeigneten Adapter sogar zu viert. Um der ganzen Geschichte noch den richtigen Pfiff zu verleihen, sind alle Teams enthalten, die in der FIFA organisiert sind: Von Ghana über Schottland und den USA bis hin zu Rußland. Und nicht nur die Flaggen der Länder und die Farben die Trikots wurden eingebaut, die Spielstärke der einzelnen Teams variiert und entspricht in etwa den tatsächlichen Leistungen des betreffenden Teams.

Wie gesagt: Fußball gibt es viel und oft, nicht nur im Fernsehen. Wollt Ihr jedoch noch mehr solche gelungenen Fußball-Videogames haben, dann werdet Ihr schon eine Weile suchen müssen. Bei FIFA Soccer stimmt so ziemlich alles, angefangen beim eigentlichen Spiel über die Animationen der Spieler bis hin zu den Kapriolen, die die Spieler aufführen, wenn sie ein Tor geschossen haben. Das Game ist echter Fußball und wird Euch über mehr als eine Sommerpause hinwegtrösten! □

Tip:

Seht Euch die Sportschau an und zieht Euch Franz Beckenbauers Memoiren rein – Fußball ist schließlich ein fairer Sport, wo nie nicht gemogelt wird!

Altbekannt und sehr beliebt ist die Geschichte vom Zauberlehrling. Der spielte mit Magie herum und wurde die gerufenen Geister nicht mehr los. In einer ähnlichen Misere stecken Hokus und Pokus, nachdem sie ihre Finger nicht von den Sachen des Zaubers lassen konnten.

Eigentlich sollten Hokus und Pokus nur den Lagerraum des großen Zauberers Divinus fegen. An sich keine schwere Arbeit, wäre dieses Lager nicht 250 Quadratkilometer groß. Schnell haben die beiden Rückenschmerzen, Schwielen an den Händen und absolut keine Lust mehr.

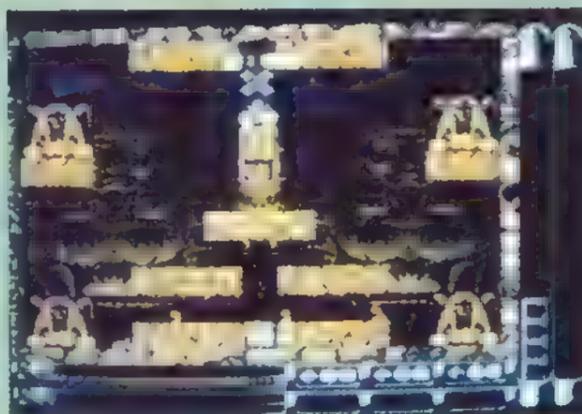
Da fällt ihnen ein Päckchen Instant-Troddlers in die Hände. Einfach in Wasser auflösen, und schon wachsen aus dem Troddlerpulver arbeitsame Troddlers. Feine Sache das, denken Hokus und Pokus. Sie besorgen sich einen Eimer Wasser und kippen aus Versehen statt einiger Eßlöffel Pulver die ganze Packung hinein. Die Folge ist eine regelrechte Troddlerlawine, die das Lager überschwemmt.

Trottelige Troddlers

Was wird der Zauberer sagen? Bestimmt wird er sauer sein! Wohin also mit den Troddlermassen? Eine kleine Teleporter-kiste scheint die Rettung zu sein: Alles, was dort hineingesteckt wird, verschwindet auf Nimmerwiedersehen.

Gesagt, getan: Kaum ist der letzte Troddler verschwunden, taucht auch schon Divinus auf. Und da sich mächtige Zauberer nicht hinters Licht führen lassen, weiß er natürlich gleich, was los ist, und wird entsprechend sauer. Die einzigen Troddlers im Universum – und zwei dämliche Assistenzzauberer jagen sie durch eine Teleportationskiste. Dabei weiß doch jedes Kind, daß Troddlers auf das Teleportieren extrem empfindlich reagieren, mitunter sogar in Zombies ver-

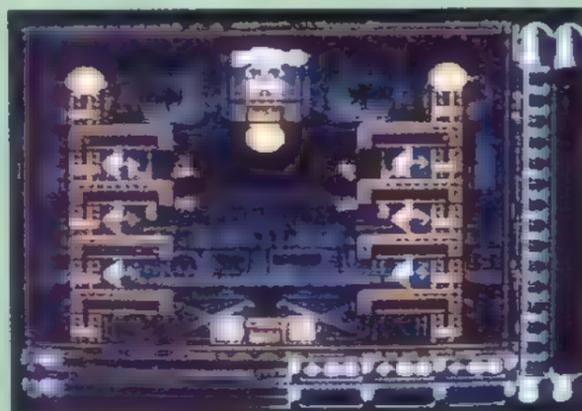
Troddlers



wandelt werden. Nun heißt es für Hokus und Pokus, rein in die Zauberkiste, möglichst viele Troddlers retten und keine Zombies mitbringen.

Chaos in der Zauberkiste

Wer Hokus und Pokus freundliche Unterstützung angeheißen lassen möchte, kann das entweder allein oder zu zweit tun. Die Aufgaben sind in beiden Fällen grundsätzlich gleich: Die Helden gelangen jeweils in einen Raum, in den es einige Troddlers verschlagen hat. Die Burschen erscheinen in einem Türchen und watscheln, dumm wie eine Stadtmauer, immer in eine Richtung. Sie marschieren über Blöcke, klettern die Wände hinauf und haben auch kein Problem, kopfunter an der Decke entlangzulatschen. Aus den



Räumen gibt es jeweils mindestens einen Ausgang, der natürlich so gelegen ist, daß die Troddlers ohne die Hilfe der Helden niemals dorthin gelangen.

Aber die beiden sind ja Zauber-Azubis (Ihr seid schließlich auch nicht dumm), und auf das Herbeizaubern von Felsblöcken verstehen sie sich. Diese Klötze müssen so in den Weg der Troddlers gezaubert werden, daß der eingeschlagene Weg sie zum Ausgang führt. Ist der letzte Trödie verschwunden, ist meistens auch das Level geschafft. Manchmal müssen allerdings auch noch ein paar Diamanten eingesammelt werden, bevor Ihr den Raum verlassen könnt.

Die gestellte Aufgabe zeigt sich in den ersten Levels noch recht einfach. In späteren Räumen tauchen dann aber nicht nur gesunde Troddlers auf, sondern auch bereits zombifizierte. Die erweisen sich bei Berührung mit einem normalen Troddler als extrem explosiv, wobei der berührte Troddler natürlich ebenfalls das Zeitliche segnet. In solchen Levels wird das richtige Plazieren der Blöcke lebenswichtig, denn in jedem Raum gilt es eine Mindestmenge gesunder Troddlers zu retten.

Auftauchende Trampolinblöcke, Eisklötze, Kanonen und Minen machen Hokus und Pokus das Leben nicht leichter. Aber zum Glück gibt es eine Paßwortoption, über die jedes einzelne Level erreicht werden kann – wenn das entsprechende Wort bekannt ist.

Kniffel, tüftel, denk! Trotz fataler Ähnlichkeiten mit "Lemmings" und großen Anleihen bei "Solomon's Key" ist "Troddlers" ein ausgezeichnetes Denkspiel. Außerdem bietet das Game mit 100 Solo-Levels, 60 Team-Levels und 15 War-Levels reichlich Spiel fürs Geld. □

Tip:

Heute keine Tips, sondern ein paar Paßwörter: BLDT, NSWT, PYRMD, CLRT, SPHNX, QRTT, CNTRN, RDGMS, CRSSD.

GESCHICKLICHKEIT

Wenn Ihr millimetergenau manövriert, bange die Pixel zählt, oder wenn Euer Held in der Luft zu schweben scheint, bevor er mit einem Riesensatz auf einem kaum sichtbaren Vorsprung landet, dann ist eins klar: Ihr habt Euch in ein Geschicklichkeitsspiel verirrt.



Geschicklichkeit: Was ist das? Der Definition im Wörterbuch nach ist das körperliche Gewandtheit, Fingerfertigkeit, die Fähigkeit, etwas Neues, Schwieriges richtig anzupacken. Etwas vage, das Ganze!

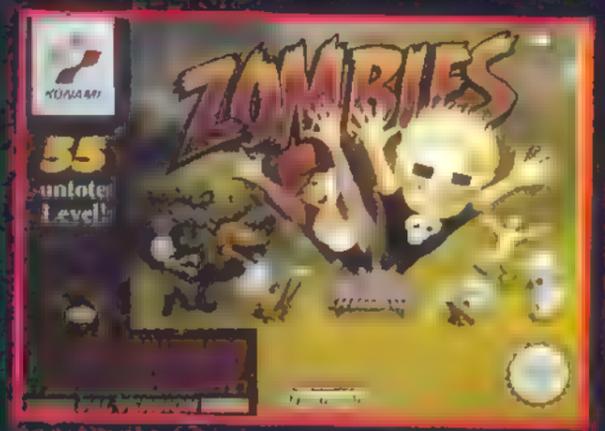
Ähnlich verhält es sich auch mit den Geschicklichkeitsspielen: Sie verlangen Gewandtheit, Fingerfertigkeit und flexible Auffassungsgabe. Und ansonsten weigern sich die Games dieses Genres standhaft, in eine Schublade gequetscht zu werden.

Eigentlich hat die Geschichte der Computerspiele mit einem Geschicklichkeitsspiel begonnen. Pong nannte es sich und sollte nach dem Willen seiner Erschaffer eigentlich ein Tennisspiel sein. Ein schwarzer Bildschirm war in zwei Rechtecke unterteilt, und auf beiden Seiten befand sich ein kleiner weißer Strich, der per Joystick nach oben und unten bewegt werden konnte. Ein weißer Punkt flog hin und her und sollte mit den klei-



nen weißen 'Schläger'-Strichen zurückgeschlendert werden. Das konnte nun wirklich kaum jemand mit Tennis verwechseln. Wer aber Pong spielen wollte, mußte schon sehr geschickte Finger besitzen.

Die erste wirklich große Ära des Geschicklichkeitsspiels wurde mit dem Game Marble Madness eingeleitet, in dem eine Kugel durch einen von Hindernissen wimmelnden Parcours gelotst werden mußte. Nach Dutzenden von Kopien dieses Spiels folgte die zweite Blüte mit Tetris, von dem es bald noch viel mehr Nachahmungen gab. Seither hat sich das Geschicklich-



keitsspiel einen festen Platz im Reigen der verschiedenen Genres erobert. Momentan sind die Neuerscheinungen auf diesem Sektor zwar eher rar, trotzdem ist das Genre nicht mehr aus der Spielerslandschaft wegzudenken.

Unter einem strahlend blauen Himmel liegt Spoonerville ruhig und friedlich da. Genau das richtige Wetter, um zum Angeln zu fahren, was Goofy, Max und ihre zwei Freunde Pete und PJ umgehend tun.

Mit kleinen Booten geht es aufs Meer hinaus. Die Angeln werden ausgelegt, der Spaß kann losgehen. Da plötzlich erscheint am Horizont ein riesiges Segelschiff, an dessen Mast die Totenkopfflagge der Piraten weht. Noch bevor Goofy und Max etwas unternehmen können, haben die Piraten PJ und Pete an Bord ihres Schiffes geschleppt und segeln davon.

Zum Glück sehen Max und Goofy, wie das Piratenschiff an einer unweit gelegenen Insel landet – und wieder abfährt. Was tun? Die Freunde müssen schließlich befreit werden.

Goof Troop

Keine Böcke auf Zombies, Monster oder Weltraum-Western? O.K., wie wär's statt dessen mit einem vertrottelten Hund? Auch so jemand kann echte Probleme haben!

bildschirmfüllenden Schauplatz, in dem es die unterschiedlichsten Dinge zu tun gibt: Mal braucht Ihr nur die dort herumlaufenden Piraten zu besiegen, mal gilt es, Puzzles zu lösen, und wieder ein anderes Mal muß ein geheimes Versteck gefunden werden.

Was auch immer anliegt, es kann nicht ausschließlich mit roher Gewalt bewerkstelligt werden; es bedarf auch immer einer gehörigen Portion Köpfchen!

Auf jeden Fall kann man Piraten nicht wie Erroll Flynn mit wild geschwungenem Säbel besiegen. In 'Goof Troop' wird das mit Steinwürfen bewerkstelligt.

Kräftig, wie Helden nun mal sind, könnt Ihr

sie schwere Findlinge aufheben lassen, die dann auf die Piraten geschleudert werden. Aber Vorsicht: Zum einen liegt immer nur eine beschränkte Anzahl von Felsen herum, zum anderen könnt Ihr auch Euren Partner treffen (falls jemand mit Euch spielt und diesen Part übernimmt – ein Einstieg ist jederzeit möglich).

In anderen Räumen findet Ihr vier-eckige Blöcke, die in entsprechende Vertiefungen im Boden geschoben

werden müssen, um so Türen oder Kisten zu öffnen. Diese Schiebereien ha-



ben immer etwas von einem Puzzle an sich, denn ohne genaue Überlegung geht gar nichts.

Wie man einen Piraten besiegt!

Das erste Level, das aus vielen verschiedenen Screens besteht, spielt in den Wäldern der Pirateninsel. Am Ende dieser Zone gibt es ein Paßwort, und es geht ab ins zweite Level, das die Höhlenwelt (ebenfalls piratenverseucht und voller Puzzles) der Insel zum Schauplatz hat.

Ihr könnt zwar 'Goof Troop' ohne Probleme alleine spielen und auch so viel Spaß haben, aber richtige Klassikerqualitäten entwickelt das Game erst im Zweispielermodus, denn hier ist tatsächlich richtige Teamarbeit möglich. Je besser Ihr Eure Taktik aufeinander abstimmt, desto leichter sind die Piraten besiegt und die Puzzles gelöst. □

Tip:

Ein paar Paßwörter gefällig? Kein Problem; hier sind sie:

Level2: Kir Rot Bla Kir Ban
Level3: Rot Kir Bla Bla Rot
Level4: Ban Kir Bla Rot Ban

Kir= Kirsche
Rot=Roter Diamant
Bla= Blauer Diamant
Ban= Banane



So rudern die beiden sofort zu der Insel hinaus. Denn auch wenn das große Schiff schon längst wieder in See gestochen und bereits hinter dem Horizont verschwunden ist, besteht immer noch die Hoffnung, daß sich die entführten Freunde vielleicht noch auf der Insel befinden.

Zeichentrick-Abenteuer

Und damit fangen auch Eure Abenteuer auf der Pirateninsel an. Ihr seht aus der Vogelperspektive jeweils einen



Super Bomberman

Die Hintergrundgeschichte von Super Bomberman kannst Du Dir ersparen, denn sie ist einfach zu haarsträubend und außerdem völlig ohne Belang. Stürze Dich statt dessen lieber direkt auf das Game, und bestelle für die nächsten drei Tage den Pizzaservice – vorher wirst Du nicht mehr vom Monitor loskommen.

Bomberman ist ein kniffliges Geschicklichkeitsspiel, das obendrein noch reichlich strategisches Denken fordert. Du steuerst einen kleinen, knuffeligen Helden, der, wie der Name schon verrät, hauptberuflich Bom-

Die Kampftechniken des Bomberman sind legendär. Seine Bombenlegerkünste wurden schon auf dem 8-Bit-NES staunend bewundert, auf dem SNES sind sie einfach unwiderstehlich: Super Bomberman ist bereits jetzt ein Klassiker.



ben legt. Aber natürlich macht er das nicht nur so zum Spaß – es geht für ihn dabei ums nackte Überleben. Er befindet sich nämlich zusammen mit allen möglichen kleinen Monsterchen in labyrinthartigen Arenen, in denen er einen Ausgang finden und freisprengen muß. Die Bomben sind für ihn die einzige Möglichkeit, sich die kleinen Biester vom Leibe zu halten.

Jedes gelegte Bömbchen sprüht bei der Explosion Flammenzungen in alle vier Himmelsrichtungen. Von den massiven Mauersteinen einmal abgesehen, wird damit samt und sonders alles abgefackelt, was im Weg steht – leider auch der Bomberman selbst, wenn er nicht aufpaßt.

druck ausgelöst werden. In jeder Arena muß Bomberman alle Bösewichter ins Jenseits sprengen und dann den Ausgang finden, um ins nächste Labyrinth zu gelangen. Der Ausgang ist meistens noch unter Blöcken versteckt, die – richtig geraten! – weggesprengt werden müssen.

Vierspieler-Action

Abgesehen vom originellen Spielprinzip besticht Bomberman vor allem durch seine verschiedenen Spielvarianten. Das besondere daran ist, daß im Mehrspielermodus bis zu vier Leute gleichzeitig antreten können – eine



Seltenheit auf dem Spielmarkt. In der einfachen Version spielst Du Dich als Solobombenleger durch Dutzende von Levels voller ständig wechselnder Gegner. Die zweite Variante nennt sich Battlemode und ist eigentlich der spaßigere Teil des Games. Hier kannst Du zusammen mit maximal drei Freunden einen witzigen Wettkampf austragen. Für dieses Duell stehen insgesamt zwölf verschiedene Arenen zur Verfügung, die sich nicht nur optisch voneinander unterscheiden.

In der Warpzone zum Beispiel wimmelt es von Teleportern. Trittst Du auf einen drauf, ist Dein Bomberman sogleich verschwunden und taucht an einer völlig anderen Stelle der Arena wieder auf. In der Tunnelzone sind Röhren verlegt, in denen keine Bomben gezündet werden können, und die Lichtzone ist im Widerspruch zu ihrem Namen stockdunkel.

Nicht umsonst hat das Game eine Auszeichnung als bestes Mehrspieler-Game gewonnen. Ganz ehrlich, von Secret of Mana einmal abgesehen, ist es zur Stunde das einzige Spiel auf dem Markt, das tatsächlich den Kauf eines Vierspieleradapters rechtfertigt. □

Tip:

Sei vorsichtig, wenn Du die Reichweite Deiner Bomben ausbaust, insbesondere in den Solospielen. Als besonders effektiv hat sich die Bombenteppich-Taktik erwiesen, wenn Du mehrere Sprengkörper gleichzeitig legen kannst: Du wetzt in die Nähe der Gegner und legt in einem Gang mehrere Bomben dicht hintereinander. Achte aber ja darauf, schnell genug wieder wegzukommen, sonst gibt's Bomberman-Röstis.

Früh übt sich, was dereinst ein mächtiger Magier werden will. So trainiert auch Merlin, seines Zeichens Hofzauberer bei König Arthur.

Was hat Merlin, der mystischste aller Magier, eigentlich getrieben, als er noch ein Teenager war? Dieser Frage ging bereits vor Jahren Walt Disney nach. Jetzt jedoch hat sich auch die amerikanische Adventure- und Rollenspielschmiede Westwood dieses dringlichen Problems angenommen. Auf dem PC sind die Softwaremacher aus Las Vegas längst für phantastische Grafik-Adventures bekannt, und das Nintendo-Debüt kann sich ebenfalls sehen lassen.

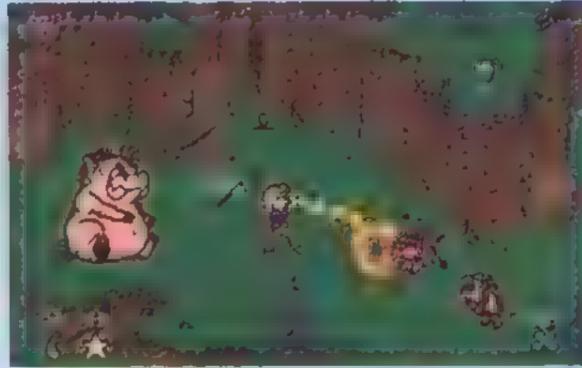
Farbfilm

Du übernimmst natürlich die Rolle von Merlin, der diese Unterstützung dringend nötig hat: Der junge Zauberer sucht gerade verzweifelt seine Freundin (wußte gar nicht, daß er mal eine hatte). Dazu durchstreifst Du gemeinsam mit ihm die örtlichen Wälder, hast diverse Rätsel zu lösen und auch das eine oder andere Kämpfchen zu gewinnen.

Die Landschaft wird in isometrischer Draufsicht dargestellt, also von schräg oben. Die Spielfiguren und Gegenstände sind dabei wesentlich größer und detaillierter gezeichnet als in anderen, vergleichbaren Spielen des Genres.

Auch auf Texte wurde weitestgehend verzichtet. Die Spielfiguren führen alle Dialoge mittels Sprechblasen, in denen alles durch kleine Bildchen dokumentiert wird. Das hat den Vorteil, daß das Programm international und sogar für kleine Kinder

Young Merlin



chen zumeist einen Gegenstand aus dem Inventar. Eine Wiese voller fleischfressender Pflanzen kann beispielsweise erst überquert werden, wenn Merlin das aggressive Grünzeug vorher mit Magiepulver schockgefrostet hat. Bei der Lorenfahrt durch die alte Silbermine sind Kartographierkünste schwerstens gefragt, sonst verläufst Du Dich rettungslos.

Glücklicherweise läßt sich der Spielstand an bestimmten Punkten über eine Paßwortoption festhalten und kann später jederzeit fortgesetzt werden. An einem Abend spielt man Young Merlin sowieso nicht durch.

Modulschätzchen

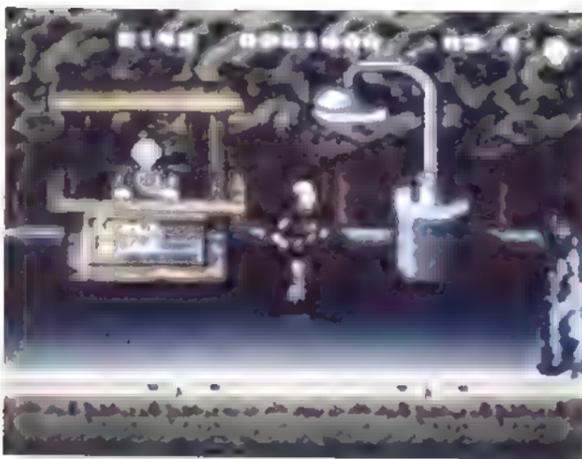
Young Merlin ist der gelungene Versuch, Grafik-Adventures auf Konsole umzusetzen. Obwohl das Spiel auf dem ersten Blick so aussieht, als wäre es für Kinder gemacht, hat auch ein alter erfahrener Zelda-Fan einiges daran zu knacken. Zugegeben: Die Komplexität und Schwierigkeit herkömmlicher SNES-Rollenspiele hat Young Merlin nicht. Dafür ist es eine Augenweide und ein Ohrenschauspiel, denn Grafik und Sound wurden von Profis gemacht, die in dieser Hinsicht bereits auf anderen Rechnern ihre Meisterschaft bewiesen haben.

Wer gerne mal ohne Blut und Gewalt spannende Abenteuer erleben möchte, der findet in Young Merlin genau das Richtige – und wird so schnell nicht wieder davon loskommen. □

Tip:

The Incredible Crash Dummies

Mit 150 gegen eine Betonwand donnern? Ohne Fallschirm vom Hochhaus hüpfen? Macht doch kein vernünftiger Mensch! Stimmt, aber wer sagt, daß Crash Dummies vernünftig sind – oder überhaupt Menschen?



Der Beruf, dem Slick nachgeht, ist nicht gerade als normal zu bezeichnen. Aber Slick ist ja schließlich auch kein normaler Typ: Er ist ein "Dummy", eine Testpuppe. Mit ihm und seinen Kollegen wird zum Beispiel festgestellt und bewiesen, warum Sicherheitsgurte im Auto so wichtig sind (was inzwischen eigentlich auch der Dümmele begriffen haben sollte, aber es gibt halt immer noch Leute, die schwer von Kapee sind!). Nur deswegen lassen sie sich mit einem Lächeln auf der Maske volle Kanne gegen eine Betonwand knallen. Klar, daß diese Typen schwerstens zusammenhalten – als Freunde untereinander, nicht etwa ihre diversen Einzelteile beim Crash.

Als nun eines Tages der Ober-Dummy Dr. Zub von Junkman, dem Erzfeind aller Dummies, entführt wird, macht sich Slick sofort auf die Blechsocken. Er wird es dem fiesen Herrn der Junkbots schon zeigen – falls er es jemals schafft, bis zu dessen heimatlichem Schrottplatz vorzudringen. Der Weg dorthin ist lang und fallenreich.

Durch vier mit Hindernissen und Fieslingen gespickte Levels führt die Rettungsmission, und die Levels wiederum sind in zwei bis fünf unterschiedliche Stages aufgeteilt.

Ob im heimatlichen Crash-Zentrum, wo Dich explodierende Glühbirnen und Mini-Junkbots auf Einrädern terrorisieren, oder auf einer Baustelle, wo Du Ärger mit Betonmischern und Kreissägen bekommst – immer bist Du, oder besser gesagt, ist Slick in Gefahr, einen Körperteil abgeben zu müssen, wenn er in allzu innigen Kontakt mit seinen Feinden kommt. (Verliert er schließlich seinen Kopf, verliert er auch eines seiner drei Leben).

Auch im militärischen Testgelände und natürlich auf Junkmans Schrottplatz gibt es keinerlei Verschnaufpause – Junkmans Kreaturen mögen Dummies zum Frühstück, Mittag- und Abendessen.

Gar nicht so dumm, der Dummy!

Viele Extras helfen Slick, sich gegen die übermächtigen Bots zu wehren. Du kannst Deinen Widersachern zum Beispiel Schraubenschlüssel (findet Slick überall im Gelände) um die Ohren fliegen lassen, daß ihnen Hören, Sehen und Leben vergeht. Airbags verhelfen zu zeitlich begrenzter Fliegerei. Mit dem Overdrive wird Slick zum rasenden Blitz. Stolpert er über einen Schraubenzieher, bekommt er damit das jeweils letzte verlorene Körperteil wieder angeschraubt. Ex-

traleben sind eine ebenso feine Sache wie Zusatzsekunden, die das äußerst knappe Zeitlimit etwas verlängern.

Sprungfedern erweisen sich als eine etwas zweischneidige Angelegenheit. Die Riesenausgaben dieser Teile schleudern Slick postwendend ins nächste Level. Wohin allerdings die



kleineren Versionen Deinen Helden befördern, das steht in den Sternen. Ein solcher Sprung kann in einem Geheimraum enden, aber auch mitten auf der Faust eines Gegners. Die "Incredible Crash Dummies" hinterlassen gemischte Gefühle. Auf der einen Seite sind Held und Animationen witzig, auf der anderen führt der ganz schön knackige Schwierigkeitsgrad schnell in die Dimensionen, die von Frust verseucht sind. Sowohl an Continues wie auch an einer Paßwortoption wurde nämlich leider gespart. □

Tip:

Timing ist alles. So ziemlich jedes Hindernis kann umgangen werden, und auch jedem Geschoß kannst Du ausweichen, wenn das Timing stimmt. Sei nicht geizig, wenn es um den Einsatz der Schraubenzieher geht – wenn Slick aus lauter Sparsamkeit einen Exitus macht, nützt Dir auch die tollste Werkzeugsammlung nichts. Besonders im zweiten Level solltest Du beim Benutzen der Trampoline echt Vorsicht walten lassen, weil sie Dich dort besonders oft in brandgefährliche Situationen katapultieren.

ZOMBIES

Wenn in der Nachbarschaft der Boden aufbricht und ein Zombie aus der entstandenen Öffnung kriecht, dann wißt Ihr genau: Ihr seid entweder in einem Alptraum, oder Ihr schaut Euch gerade einen Film an, dessen Produktionsbudget zu 90% für Kunstblut verwendet wurde. Seit neuestem gibt es eine weitere Möglichkeit: Ihr sitzt vor einem Videospiel. In Konamis 'Zombies' (das eigentlich ein LucasArts-Game ist) passiert genau das - und obendrein schon im ersten Level.

Jeder von Euch, der öfter mal ins Kino geht oder sich Videos ausleiht, kennt sie: die hanebüchlichen schlechten Horrorfilme. Tatsache ist, daß in diesem Genre neuneinhalb von zehn Filmen zum Fürchten dämlich sind (der verbleibende halbe ist dann meistens 'nur' dämlich). Daß diese doofen Machwerke zumindest dazu gut waren, die Spieldesigner von LucasArts zu inspirieren, ist einer ihrer wenigen Verdienste.

Die Jungs scheinen sich des öfteren solche Streifen reinzuziehen und dabei herrlich zu amüsieren. All die Idiotie dieser Machwerke gebündelt, versetzt mit einem guten Schuß Ironie, einer gehörigen Portion feiner Grafik und viel guter Musik, müßte an sich ein gutes Game ergeben, dachte man sich. Die Rechnung ging auf!

Ghouls – they just want to have fun!

In fast jedem Level wird ein anderer Film verulkt, und das Game fängt mit



dem 'Abend der Untoten' an, in dem die bereits erwähnten Zombies aus dem Blumenbeet kriechen. Mit einer Wasserpistole, die mit Weihwasser gefüllt ist, dürft Ihr Euch durch die Nachbarschaft schwingen und alle Unschuldigen vor dem Zugriff des untoten Gesocks in Sicherheit bringen.



Zwei Levels weiter darf das unvermeidliche Kaufhaus (Kenner wissen, was gemeint ist!) von herumstolpernden Kadavern gereinigt werden, und in der nächsten Zone erwartet Euch schon der Typ mit der Eishockeymaske (nein, nicht der Herr Kühnhackl). So werden Körperfresser, Mutanten aller nur denkbaren Baureihen, Aliens, Killerclowns, Monster aus diversen schwarzen Lagunen und Mumien abgehandelt und gehörig auf die Schippe genommen.

Die Levels sind alle ziemlich verwinkelt, und bei Erledigung der diversen



Rettungsmissionen muß auch nach Munition, Lebensenergie, Schlüsseln und speziellen Zaubertränken Ausschau gehalten werden. Mittels eines solchen Gesöffs könnt Ihr Euch in ein Monster verwandeln und mal so richtig



wüten. Damit die 50 verschiedenen Zonen nicht gar zu schwer werden und Ihr nicht immer wieder vom Anfang loslegen müßt, gibt's alle paar Levels ein Paßwort zum späteren Wiedereinstieg.

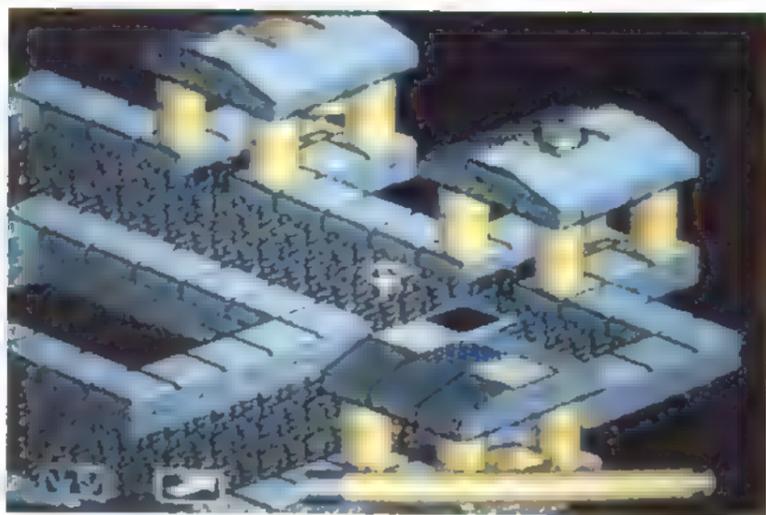
Zombies ist ein Paradespiel für Games, in denen so ziemlich überhaupt nichts ernst genommen wird. Nur den Anspruch, Euch eine richtig gute Zeit zu bereiten, *den* haben die Macher tierisch ernst genommen, da haben sie keinen Spaß verstanden! Also los, amüsiert Euch! □

Tip:

Einfacher geht's nicht. Direkt zum gewünschten Zwischenziel kommt Ihr mit folgenden Paßwörtern:

Level 5	FHRX
Level 9	NBGW
Level 13	RFCR
Level 17	RKYL
Level 21	PXBG
Level 25	XYLZ
Level 29	XLZG
Level 33	WJQK
Level 37	BZVG
Level 41	BRPK
Level 45	VLHX
Credit Level	XQJR

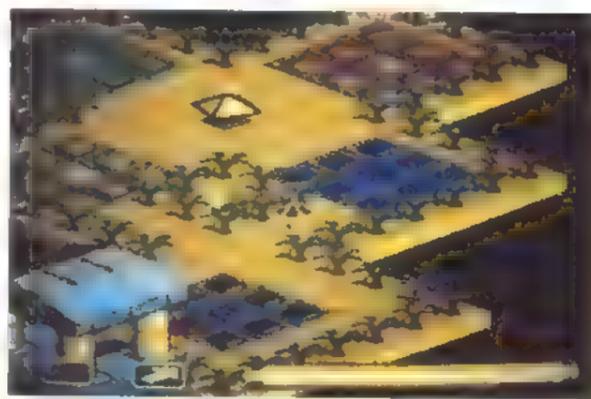
Spindizzy Worlds



aber starke Einschläge aus anderen Genres. Ein wirklicher, absolut reinrassiger Vertreter der Gattung ist dagegen der Klassiker 'Spindizzy Worlds'!

auszuprobieren und abgelegene Nischen aufzusuchen. Das Geschehen präsentiert sich in der beliebten Puppenstuben-Perspektive, in der das Gelände von schräg oben gezeigt wird. Der Kreisel, den Ihr steuern müßt, verhält sich

Während es in diesem Game aber eigentlich nur darum ging, in einem vorgegebenen Zeitlimit einen besonders



Spindizzy ist eines der vielen Spiele, die nicht exklusiv für das SNES erdacht wurden, sondern schon auf eine regelrechte Klassiker-Laufbahn zurückblicken können. Vor gut fünf Jahren war dieses Spiel der Straßenfeger Nr. 1 – und das trotz (oder vielleicht gerade wegen) seines einfachen Spielprinzips.

wie eine Murmel auf einer Ebene, die jeweils durch kurze Stöße in eine bestimmte Richtung gelenkt wird.

Brummkreiselallüren

Mit dem Kreisel durchs Labyrinth

Ihr müßt einen einfachen Brummkreisel durch ein Labyrinth voller Hindernisse und Fallen lenken. Dabei geht es nicht nur darum, die haarigsten Parcours so schnell wie möglich zu meistern, es gilt obendrein auch noch, versteckte Schalter zu finden, Teleporter

Durch diese kugelspezifische Trägheit ist weder abruptes Stoppen noch schnelles Beschleunigen möglich. Zieht man nun in Betracht, daß Ihr den Kreisel stellenweise über schmalste Brücken lenken oder abgelegene Bereiche der Levels über winzigste Aufzugsplattformen erreichen müßt, dann entpuppt sich Spindizzy als ein ziemlich schweres Game. Doch dank eines umfangreichen und ausführlichen Tutorial-Levels findet Ihr auch an schwierigen Stellen einen leichten Einstieg.

Habt Ihr die grundsätzlichen Strukturen des Games verstanden, könnt Ihr die Tutorials verlassen und 'richtige' Levels angehen. Dort werden die topographischen Schikanen gleich noch einen Klacks haariger, und Ihr werdet Euch auch mit etlichen Untieren auseinandersetzen müssen, die von nun an das Gelände unsicher machen.

Vielleicht kennt der eine oder andere unter Euch ja noch das legendäre Marble Madness (das es unseres Wissens leider nicht für das SNES gibt). Dieses Game kann noch am ehesten als Vorbild zu Spindizzy gelten.

haarsträubenden Parcours zu durchrollen, erfordert Spindizzy neben erheblicher manueller Geschicklichkeit (bloß nicht verkrampfen!) noch eine gehörige Portion Denkvermögen und Knobeltalent, damit der Kreisel auch an die unmöglichsten Stellen bugsiert werden kann. Ein Feature, das Spindizzy zu einem echten Hit macht. □

Tip:

Level:	Paßwort:
Beginner	Iv?8A?8t
Pak Attack	Iv?0CP?3
Tripat	Iv?10c?8m
Ball Race	Dv?16hHfx
Frigia	HvdaC3?R
GrassHopper	Bv?JaBm3
Obelisk Run	Ev5LQV3Q
Grass Maze	BR7JaE0a
Buxton Cat	ImSYJ9?W
Sandy Island	ImQUKNI1
Roller-ama	Cn2AUAeP
Water Works	KoBAK32o
Misdirection	ImAQC9eZ
Castle Quest	Bq6AICFz
Pyramidea	IkaABNdW
Water World	PgAEaaBn
Canal Side	PgAFyaCA
Radima	NgACYkiH
Torture	IkAAAoJc





Aero the Acro Bat

Seltsame Helden gibt es in Computerspielen ja reichlich. In puncto Originalität ist die Fledermaus, um die es hier geht, jedoch echt einzigartig. Dieser Flattermann hat sich nämlich als Akrobat verdingt und ist nun die Attraktion in einem Zirkus.

Das Publikum ist begeistert. Aero fühlt sich wohl, Zuschauer kommen auch genügend. Es könnte alles so schön sein! Aber leider gibt es da noch Edgar Ector und seinen fiesen Kumpan Zero The Acrobat, die beide früher mal wegen fieser Machenschaften aus dem Zirkus verjagt wurden und



seither auf Rache sinnen. Tja, und diese beiden trommeln eine Truppe bösseriger und verrückter Zirkustypen zusammen und planen den Aufstand.

Invasion der Manege steht auf dem Programm, und die Bösewichter haben ihren eigenen Spielplan. Aber, wie das nun mal so ist im Spieleland – die Fieslinge haben die Rechnung ohne den Helden gemacht. Aero schlägt zurück.

Öfter mal was Neues, so haben die Sunsoft-Macher wohl gedacht und sich sogleich vorgenommen, diesen Wahlspruch bei ihrem nächsten Game zu beherzigen. Daß es sich gelohnt hat, kann man unschwer am fertigen Produkt erkennen. Es ist zwar unverkennbar ein klassischer Vertreter des Jump'n'Run- bzw. Geschicklichkeits-Genres, hat aber einige feine, kleine Neuigkeiten

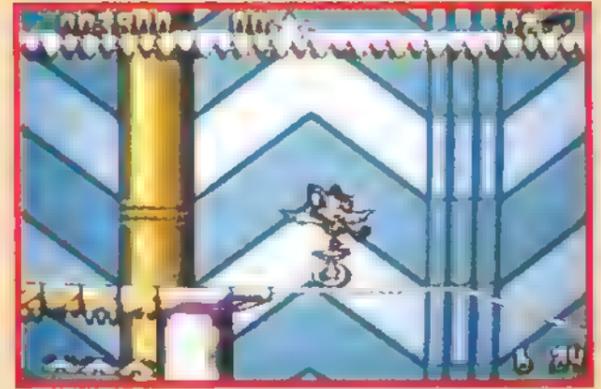


aufzuweisen. Aeros erste Probe findet, wie sollte es anders sein, in der Manege statt. Insgesamt warten vier große Spielabschnitte darauf, durchspielt zu werden. Jeder davon ist wiederum in sieben Unterlevels, inklusive eines Bonus- und eines Wächterlevels aufgeteilt.

Sturzflug

Mit rasantem Sturzflug rückt Aero seinen Feinden zu Leibe. Er kann dabei nicht nur gut mit den Flügeln flattern, sondern sich auch auf dem Scheitelpunkt eines normalen Sprungs noch einmal korkenzieherartig in die Luft bohren. Trifft er dabei auf einen Gegner, wird dieser dadurch aus der Manege katapultiert. Dazu gibt es noch Trapeze, Trampoline und Kanonen. Nein, nicht die von Navarone, sondern die, mit denen man menschliche oder Fledermaus-Kanonenkugeln abfeuern kann. Sehr effektiv!

Mittels dieser Geschütze kann Aero Bereiche der umfangreichen Levels erreichen, die sonst nicht zugänglich wären. Doch auch hier ist Vorsicht geboten: Steht das Geschütz an der



falschen Stelle oder verwendet Ihr zuviel Katapultkraft, schon findet Ihr Euch auf irgendwelchen Stacheln wieder, die das Szenario großzügig verschönern.

Besonders interessant an dem Game ist auch der Umstand, daß in so ziemlich jedem Level eine andere Aufgabe erledigt werden muß. Im ersten Level gilt es zum Beispiel, durch mehrmaliges Draufhüpfen bestimmte Plattformen zum Ver-



schwinden zu bringen. Level zwei verbirgt einen Schlüssel, ohne den Ihr nicht nach Level drei kommt, in dem es wiederum stockdunkel ist; Aero hat folglich die Aufgabe, die Lichter anzuzünden.

Friedlich, fröhlich, spannend, lustig und bunt – ein sehr positives Resümee für ein positives Game. □

Tip:

Nicht immer ist alles so, wie es scheint. Im ersten und im zweiten Akt gibt es eine Stelle mit einer Wand, hinter der natürlich ein passagier (zweiter Akt) auf der... el-Ende: Hier... it Ihr mit einem Paar Gleitfl... Plattformen hinweg el... Schatzraum unmittelbar unter der Decke des Levels erreichen.



Dies ist die Geschichte von Putty, dem niedlichsten Knetmännchen des Universums. Und eigentlich wäre Putty das Wörtchen "Sorgen" gänzlich unbekannt, wäre da nicht der böse Zauberer Dazzledaze vom schwarzen Planeten Zid.

Putty Moon, die Heimat der Knetmännchen, kreist um den Planeten Zid. Außer der Tatsache, daß er offensichtlich schwarz ist, wissen die Puttianer nur wenig über Zid. Um so überraschter sind sie deshalb, als plötzlich ein riesiges Raumschiff von dort auftaucht und anfängt, Putty Moon mit Strahlen zu beschießen. Die Panik ist groß, und eigentlich weiß niemand, was los ist, und schon gar nicht, was nun zu tun sei.

In der Tat ist die Lage fatal, denn Dazzledaze der Zauberer, dessen Kassen immer leer sind, hat einen genialen Plan, wie er schnell zu viel Geld kommen kann. Mit seinem neuartigen Transformationsstrahler umkreist er Putty Moon, und jeder Puttianer, der von den Strahlen getroffen wird, verwandelt sich in einen Kaugummi (Spearmint-Geschmack), den Dazzledaze auf dem interstellaren Markt verkaufen kann.

Von der Knete zum Kaugummi

In dem Moment, in dem man Euch das Joypad in die Hand gibt, hat der Böse schon fast gänzlich gesiegt. Alle Puttianer sind in Kaugummi verwandelt, und schon sind die Schergen des Bösen dabei, sie in Stanniolpapier zu verpacken und im Laderaum des Raumschiffs zu

verstauen. Nur ein einziger der Puttianer ist noch übriggeblieben. Er hat die ganze Aktion schlicht und ergreifend verpennt und somit seine Transformation verpaßt.

Mit Eurer Hilfe muß der letzte der Knetianer nun die vor Urzeiten installierten Verteidigungsanlagen des Puttymonds wieder in Betrieb nehmen. Überall auf dem Mond stehen Roboter herum, die Feinde vertreiben sollen. Hätte der Zauberer die Blechkameraden nicht samt und sonders eingefroren, dann hätten sie das sicher auch getan.

Robot on the Rocks

Knetkumpane sind flexibel und können die verschiedensten Kunststückchen mit ihrem Körper vollbringen. Zum Beispiel können sie sich dehnen und so klaffende Abgründe zu überbrücken oder sich ganz flach auf den Boden schmiegen, so daß sie fast unsichtbar sind. Sie können auch springen wie Gummibälle, sich aufblasen wie ein Ballon, blitzschnell in eine Richtung schnalzen und dort stehenden Bösewichtern deftig eine verpassen. Schließlich können sie einfach – man ist ja flexibel – die Gestalt des Gegners annehmen.

All diese Kapriolen sollen in den Dutzenden verschiedener Levels, die Ihr

durchwandern müßt, nutzbringend angewendet werden. Jeder Schauplatz ist in der Seitenansicht dargestellt und erstreckt sich über mehrere Bildschirme. Ziel ist es jeweils, alle eingefrorenen Robbies aufzutauen, die in der Gegend herumstehen. Sind alle Blechkameraden reaktiviert, geht es durch den Ausgang in das nächste Level.

Zwischenzeitlich darf sich der kleine Knetmann mit den aberwitzigsten Gegnern herumprügeln: Terminator-Karotten, Killer-Würstchen und Flugschweinen. Im Vergleich zu diesen Bösewichtern sind die fliegenden Hexen noch richtig hausbacken.

Gäbe es einen Preis für besonders schräge Hintergrundgeschichten, Super Putty würde ihn gewinnen. Soviel Blödsinn auf einem Haufen ist uns nur selten untergekommen. Nur gut, daß das Game spielerisch Qualitäten aufweist und nicht zuletzt wegen all seiner herrlich dämlichen Elemente auch auf lange Sicht Unterhaltung verspricht. □

Tip:

Fast immer ist ein Robot in Sichtweite, der befreit werden kann. Auftauen und mitnehmen. Mit dem ersten Robbie unterm Arm das Level erkunden, will heißen, den Ausgang suchen. Jetzt könnt Ihr Euch über Eure weitere Strategie Gedanken machen. Im Zweifelsfall 'Pause' drücken und in Ruhe überlegen.



Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!



ASM Jahresabo

79,20 DM

**100%
PREISWERT**

**100%
SCHNELL**

**100%
KOMPLETT**



Wenn Du ASM abonnerst, sparst Du gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld!

Wenn Du ASM abonnerst, bekommst Du ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin - früher als Deine Nachbarn.

Wenn Du ASM abonnerst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA

Neu!

**Das
Computer-
magazin mit
CD-ROM**

NUR 9,80 DM
inkl. CD-ROM

Zusätzlich:

- Programm- und Spiele-Demos
- Animationen
- Videos, Sound
- Shareware und mehr!
- Inklusive Audio-Tracks!



Sie finden uns
auf der CeBit in
Halle 5,
Stand B 44/1

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144



Ab 23. März am Kiosk

- Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
- Versäumen Sie auf keinen Fall den Einstieg ins große Abenteuer Multimedia.

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!

**ZEIT
FÜR**

TECNOPLUS



Mega Drive Control Stick (TP135)

Speziell entworfen für das Sega Mega Drive wurde dieser Arcade Stil Kontroll Stick

- ★ 3 Feuerknöpfe
- ★ Startknopf
- ★ Turbofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

24.99 DM



Mega Drive Control Pad (TP181)

Superleichte Steuerung garantiert dieses 8-Wege direktionale Daumen Kontroll Pad für das Sega Mega Drive!

- ★ 3 Feuerknöpfe
- ★ Startknopf

empf. Verkaufspreis

19.99 DM



SNES Control Pad + (TP184)

Mit Hilfe dieses 8-Wege direktionalem Daumen Kontroll Pad bekommt man Spiele für das Super Nintendo Entertainment System schneller in den Griff!

- ★ 6 Feuerknöpfe
- ★ Start/Auswahl-Schalter
- ★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
- ★ Zeitlupen-Funktion
- ★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT
GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße 1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16

Die oben genannten Modelle sind sowohl für das Super Nintendo Entertainment System, als auch für das Sega Mega Drive erhältlich.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.